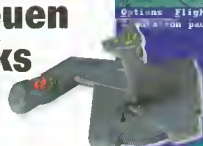
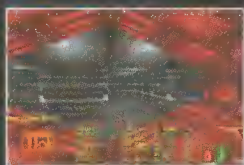
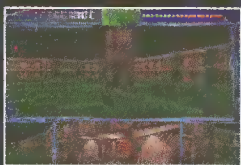
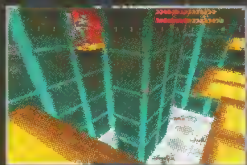
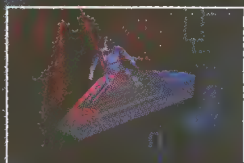
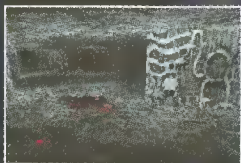
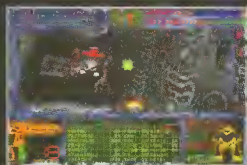


PC PLAYER

MESSE-NEWS VON DER ECTS
**Spiele-Vorschau der
Weihnachts-Hits**
DIE TOP-NEUHEITEN IM TEST
**Doom II • Colonization
FIFA-CD • MS Golf 2.0**
KLASSE KNÜPPEL FÜR FLIEGER
**Vergleich: Die neuen
Simulations-Sticks**
SPIELE-SPASS ONLINE
**Modem-Power: Einstieg
auf den Daten-Highway**
TEST VON SPACE SIMULATOR
**Microsoft greift
nach den Sternen**
Das Magische Auge: 3D-Buch auf CD-ROM
Bericht aus Bonn: Streitgespräch mit der BPS

• Neue Screensaver: Star Wars & Simpsons
• Battle Bugs gelöst: Tips zu allen Levels

DIESES IST EINER UNSCHLAF



SYSTEM EACH GBAR



Wenn Sie weitere Informationen über System Shock wünschen, wenden Sie sich bitte an Electronic Arts GmbH, Postfach 1963, 33248 Gütersloh. Telefon 05241/24307. • Software ©1994, Looking Glass Technologies. • All other materials ©1994, Origin Systems, Inc. • Origin und We Create Worlds sind eingetragene Warenzeichen von Origin Systems, Inc. • Looking Glass Technologies ist ein Warenzeichen von Looking Glass Technologies. • Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts.

 **ORIGIN**

We create worlds.

**COMPUTER
94**

**Seelenlose Technik wütet jenseits der
menschlichen Kontrolle.**

PACK DIE KETTEN- SÄGE EIN

Die Blätter rieseln romantisch herab, besonders schöne Spiele wuchern wie die Pilze und PC Player hiebt konstant dick: Der Herbst hat auch seine Vorzüge. Diesen Monat gibt es uns zum zweiten Mal in den beiden Varianten »PC Player« und »PC Player plus« - letztere ist ein paar Mark teurer, weil sie zusätzlich zum Heft ein mit neuen Demos gefülltes CD-ROM enthält.

Den meisten Wirbel in der Spielelandschaft verursachte in letzter Zeit das 3D-Brutalo-Ballerspiel »Doom«: Seit seinem Erscheinen wird es als technischer Meilenstein gefeiert und auf dem ganzen Globus gespielt - selbst der altherwürdige »Spiegel« widmete dem Doom-Phänomen eine ausführliche Story. Zumindest in Deutschland hat der Action-Kult einen Dämpfer erhalten, denn die Bonner Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften setzte Doom auf den Index. Was die Gründe für diese Maßnahme waren, wie die Behörde arbeitet und welche feinen Unterschiede zwischen Indizierung und Verbot bestehen, ist das Thema unseres »Streitgesprächs«: PC Player pilgerte nach Bonn, um mit der BPS-Leiterin zu diskutieren.

Gleichzeitig erscheint der (noch) nicht indizierte Nachfolger »Doom II« - neues Futter für Kettensägen-Freaks? Den Test der mit Spannung erwarteten Fortsetzung finden Sie ebenso in dieser Ausgabe wie Besprechungen der Spitzentitel »Colonization«, »Master of Magic« und »FIFA Soccer« auf CD-ROM.

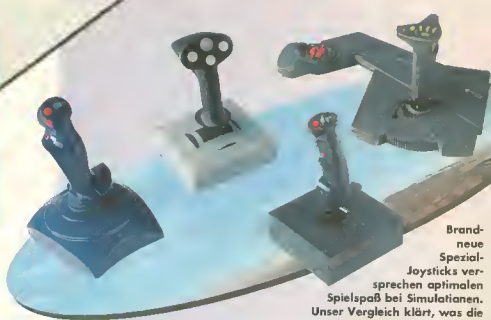
Garantiert keine Kettensäge werden Sie an unserem Stand auf der »Computer '94« in Köln finden. Vom 4. - 6. November trifft man PC Player in Halle 11.2 an Stand B1. Wer diese Messe besucht, ist herzlich zu einem kleinen Schwatz mit unseren Redakteuren eingeladen.

Viel Spaß mit heißen Spielen an kalten Abenden wünscht

Ihr PC-Player Team



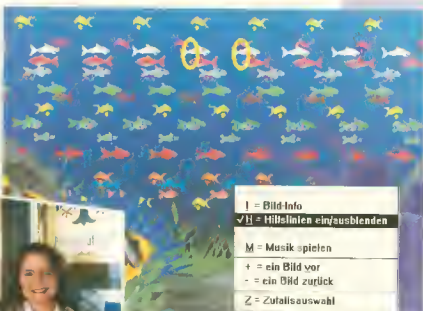
PC PLAYER



Brand-
neue
Spezial-
Joysticks ver-
sprechen optimalen
Spielespaß bei Simulationen.
Unser Vergleich klärt, was die
Wunderknüppel bringen

36

Die
CD-ROM-
Version
van »Das
magische
Auge«
verführt
zum
Stereos-
Sehen
42



1 = Bild-Info
✓ H = Hilslinien ein-/ausblenden
M = Musik spielen
+ = ein Bild vor
- = ein Bild zurück
Z = Zutatenauswahl
H = Hilfe
Fertig



»Daam«-Debatte: Warum das Kult-
spiel auf dem Index landete, erklärt
BPS-Leiterin Elke Manssen-Engber-
ding im »Streitgespräch«

32

aktuell

ECTS LONDON	8
Elfeinhalb Seiten Neuheiten-Infos von der Spiele-Fachmesse	
HITPARADEN	26
Aktuelle Spiele-Charts	
POPKOMM	27
CD-ROM-Fieber auf der Kölner Musikmesse	
KURZMELDUNGEN	28
Rund ums PC-Entertainment	
ANDREW SPENCER	126
Van »International Soccer« zu »Ectatico« – der Macher im Interview	
COMPUTERSPIELE AUF DEM INDEX	32
Streitgespräch mit der Leiterin der BPS	

software

DAS MAGISCHE AUGE	42
3D-Bestseller auf CD-ROM	
SIMPSON'S SCREEN SAVER	44
Die Zeichentrick-Familie als Bildschirmschoner	
STAR WARS SCREEN SAVER	46
Auch LucasArts läßt es unter Windows schauen	
CRASH TEST DUMMIES	48
Führerschein-Lernprogramme im Test	
PC JUNIOR	50
Neue Software für Computer-Kids	
CD-ROM-KURZTESTS	51
Das Auge Gottes	
Fox-Cartoons	
Wild Blue Yander	
BIZARRE ANWENDUNG: OTTO-KATALOG	110
Versandhaus-Freuden auf CD-ROM	
SHAREWARE-TEST	112
Nützliche Utilities	



Was lange währt wird endlich... wie gut? »Bundes-
liga Manager Hattrick« läuft endlich auch auf dem
PC. Ob sich das Warten gelohnt hat, lesen Sie ab Seite

104

hardware

SPEZIAL-JOYSTICKS	
IM TEST	36
Neue Sticks für Flugsimulationen	
MODEMS FÜR EINSTEIGER	114
Spiele-Spaß online	
KEINE PANIK: CD-ROM-TRICKS	120
Teil 2 unserer Laufwerk-Kunde	



Für Strategiespiel-Fans ein Fest:
»Colonization« und »Master of Magic«
im Test **56**

AUTUMN
94
ECTS
European Computer Trade Show
September 4-6
Business Design Centre
London, England



Einhalb Seiten: Der Bericht von der
ECTS in London informiert über alle
wichtigen Neuheiten **8**



Macht »Star Crusader« dem etablierten »TIE-Fighter« ernsthaft Konkurrenz? **86**

tips & tricks

EINLEITUNG	129
BATTLE ISLE II	130
SCENERY-CD	130
BATTLE BUGS	132
BETRAYAL AT KRONDOR	130
COLONIZATION	138
COMANCHE	130
DOOM II	140
MAD NEWS	140
RAPTOR	130
THEME PARK	130
ZOO 2	130
TECHNIK-TREFF	145

rubriken

EDITORIAL	5
CD-ROM-INHALT	24
DAS TESTKONZEPT VON	
PC PLAYER	54
PC PLAYER UNPLUGGED	109
HOTLINE-NUMMERN	128
IMPRESSUM	122
INSEKTENVERZEICHNIS	128
STARKILLER	144
LESERBRIEFE	147
VORSCHAU	149
FINALE	150



»Battle
Bugs« ist
das Tüfel-
spiel der
Saison.
Unser
Player's
Guide
hilft
Ihnen
durch
alle Levels
132

spiele-tests

ARCADE POOL	76
BUNDESLIGA MANAGER	
HATTRICK	104
CENTRAL INTELLIGENCE	80
CHAOS ENGINE	98
COLONIZATION	56
DELTA V	84
DOOM II	82
DREAMWEB	90
FIFA SOCCER (CD)	92
JAZZ JACKRABBIT	96
KINGDOMS OF GERMANY	70
LOLLYPOP	94
LORD OF THE REALMS	78
MASTER OF MAGIC	62
MICROSOFT GOLF 2.D	100
SENSIBLE SOCCER (CD)	102
SPACE SIMULATOR	72
STAR CRUSADER	88
WORLD CUP USA (CD)	102
ULTIMA UNDERWORLD (HALL OF FAME)	108

Messebericht

ECTS Autumn

In London



SPIELEND IN DEN WINTER

Im September hatten die Spielemacher zum letzten Mal die Chance, ihre dicken Weihnachtstitel einem Fachpublikum zu zeigen. Auf der Herbst-Ausgabe der ECTS-Messe in London gaben sich alle Prämie die Ehre und zeigten ihre Software-Offerten für den Gabentisch.

▲ Accolade

Das erstmals auf der Summer-CES in Chicago angekündigte Motorradrennspiel **Cyclemania** ist fast fertig. Seit letzten Juni hat sich einiges getan: Insgesamt fünf verschiedene Strecken haben die Programmierer als Hintergrundgrafiken digitalisiert und auf der CD abgelegt. Die Sprites der diversen Fahr-

zeuge projiziert das Programm auf diesen Videohintergrund. Sechs verschiedene Maschinen stehen zur Wahl: Ölplützer, Gegenverkehr und Polizei kontrollieren gehören zu den Widrigkeiten des Rennalltags.

Zu **Live Action Football** gibt es neue schnuckelige Bilder. Bei diesem Sport-Strategiespiel ent-

scheiden Sie als Coach über die Spielzüge Ihres American Football-Teams; die Ausföhrung wird dann als digitalisierter Videoclip gezeigt. Mäßig interaktiv; wer seine Spieler selber steuern will, kommt bei **Unnecessary Roughness '95** zum Zuge. Diese Sportneuheit soll ebenso zu Weihnachten erschei-

Trainerstrategie bei Live Action Football, aufbereitet mit ansehnlichen Spielzug-Videoclips

Für Cyclemania wurden "echte" Landstraßen digitalisiert

nen wie die Eishockey-Simulation **Brett Hull Hockey '95**. Das neue »Jock Nicklaus Golf« für Windows ist definitiv ins Kalenderjahr 1995 gerutscht.

▲ Blue Byte

Neuland betreten die Strategiespiel-Experten mit »Albion«, das im Extrakosten ausföhrlich vorgestellt wird. Weniger gewagt präsentiert sich **The Shadow of the Empire**, das die Battle-Isle-Reihe fortföhrt. Allerdings wird das Taktik-Programm für Win-



daws programmiert, was mehrere Bildschirmansichten und frei verschiebbare Fenster ermöglicht.

Inhaltlich dürfen Sie dieses Mal die Bösen spielen: Das alte Imperium würde gerne neu erstarken und den lästigen Druilern einmal zeigen, was eine Marke ist. Neben Detailverbesserungen darf man mehrere neue Einheiten und eine komplett überarbeitete Benutzeroberfläche erwarten. Auf lange Winterabende spekuliert **The Great Rally**, ein in Zusammenarbeit mit dem Deutschen Außenministerium entstehendes Familienspiel.

Bei einer Reise quer durch Europa müssen Comic-Figuren ihre Reisekasse aufstocken, Land kaufen und Dutzende von Städten besuchen. Beide Programme sind für das erste Quartal '95 geplant.

▲ Bullfrog

Peter Molyneux und seine Mannen sind weiter fleißig. »Theme Park« macht sich noch in den Charts breit, da soll das nächste Bullfrog Spiel **Magic Carpet** schon im November folgen (siehe Kasten auf der nächsten Seite). Noch nicht anspiel, aber immerhin spruchreif waren drei weitere Projekte, die im Laufe des nächsten Jahres erscheinen sollen.



Ganz frisch: Eine allererste Grafikstudie zu Syndicate 2

Ende '95 kann man mit dem Action-Strategiespiel **Syndicate 2** rechnen. Das isometrische 3D-Spiel bleibt erhalten, doch jetzt darf der Spieler auch den Blickwinkel beliebig ändern. Einzelne Gebäude werden detaillierter dargestellt und können beschädigt oder gänzlich zerstört werden. Außerdem soll die Auswirkung von Lichtquellen auf die Hintergrundgrafik detaillierter ausfallen. Weitere Einzelheiten stehen noch nicht fest. Da Bullfrog gerade mit der Programmierung begonnen hat, wird die Veröffentlichung von Syndicate 2 noch ein ganzes Weichen auf sich warten lassen.

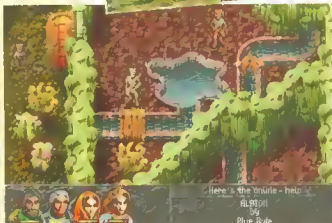
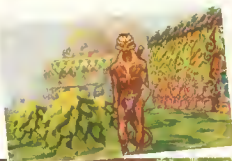
Creation handelt von der Besiedlung eines gleichnamigen Planeten. 3000 Jahre in der Zukunft versuchen irdische Wissenschaftler, die Meeresfontäne der Erde nachzukolon – bis sich eine uneingeladene Lebensform bemerkenswert macht und die ganze Kolonie bedroht. Bullfrog will hier ein ähnliches 3D-Gratifiksystem wie bei Magic Carpet verwenden, um die Wasserwelt möglichst realistisch darzustellen.

Biosphere tritt spielerisch hingegen etwas in die »Theme Park«-Fußstapfen und erscheint in der »Designer Series« von Bullfrog. Sie sind der Baß

ALBION (Blue Byte)

Ein Rollenspiel der etwas anderen Sorte soll Albion werden. Zum einen möchte man sich vom üblichen Fantasy-Background lösen, zum anderen werden 2D-Sequenzen im »Al-Qadim«-Stil mit schneller 3D-Grafik kombiniert. Dabei kann zwischen VGA- und SVGA-Darstellung umgeschaltet werden. Die von schräg oben gezeigten 2D-Szenen sind beim Erforschen von Gebäuden und beim Marsch im Freien zu sehen, Städte und Dungeons werden dreidimensional gezeigt, wobei auch nach oben und unten geschaut werden kann.

Es geht darum, einen von Nachfahren der Kelten bewachten Planeten vor der Zerstörung durch ein irisches Raumschiff zu bewahren. Im Spiel wird viel Wert auf Story und Kultur der Ureinwohner gelegt. Es gibt keine auswürfelfbaren Charaktere. Stattdessen sollen sich die vorgefertigten Spielfiguren deutlich voneinander unterscheiden, und nicht nur unterschiedliche Zahlenwerte haben. Den Programmierern steht noch viel Arbeit bevor, Albion wird erst Mitte nächsten Jahres erscheinen.



»Great Rally« entsteht in Zusammenarbeit mit dem deutschen Außenministerium



Frei verschieb- und vergrößerbare Fenster bei Blue Bytes »Shadow of the Empire«



eines Teams, das aus unwirtlichen Welten bewohnbare Planeten machen soll. Stellen Sie ein Team von Spezialisten ein, um das Terraforming auszuführen. Sind die Kolonisten gelandet, kümmert man sich um Infrastruktur und Ökologie. 50 grundverschiedene Welten sollen im fertigen Programm eine langfristige Herausforderung garantieren. Der Erscheinungstermin dürfte irgendwo im 1. Halbjahr 1995 liegen.

▲ Code Masters

Kleine Autos, große Verwirrung. Nachdem Code

Masters erst jetzt eine leicht überarbeitete Version des Action Rennspiels **Micro Machines** veröffentlicht, wird Teil 2 nicht vor 1995 für den PC erscheinen.

Definitiv noch dieses Jahr soll der Flippermarkt aber um **Psycho Pinball** bereichert werden. Vier Tische, realistischer Kugellauf und bis zu drei Kugeln sind die wesentlichen Eckdaten. Programmierer Andrew Graham (seines Zeichens auch der Macher von **Micro Machines** – die Welt ist klein) hat angeblich jahrelang die Abprall-Physik an »echten« Flipperischen studiert – auch eine schöne Beschäftigung für verregnete Nachmittage. Der sichtbare Bildausschnitt wird geschrillt. Durch die Hi-Res Auflösung von 320 x 400 Bildpunkten sollen dabei relativ viele Details auf einmal sichtbar sein.

▲ Cyberdreams

Science-fiction-Autor John Shirley wird von Cyberdreams als »Story design consultant« für **Darkseed 2** angeführt. Der zweite Teil fängt da an, wo der Vorgänger aufhört und konfrontiert den Spieler mit neuen diabolischen Alien-Auswüchsen. Neben den gewohnten H.R.-Giger:



Ein »zusammengeklebter« Tisch von »Psycho Pinball«

MAGIC CARPET (Bullfrog)

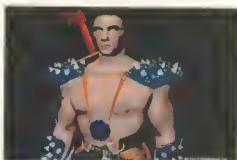
Auf einem fliegenden Teppich zu sitzen und mit Karacha über herrliche 3D-Landschaften zu breiten, ist schon ein Spaß an sich. Doch »Magic Carpet« wäre kein richtiges Bullfrog-Spiel, wenn es da nicht nach ein wenig Strategie und Taktik gäbe.

Eine Katastrophe hat die Welt in etwa 50 Teile zerbrechen lassen, die Sie durch Siege über rivalisierende Zauberer wieder vereinen müssen. Um die Vorratskammer zu sichern, errichtet man ein Heimschloß, sammelt die Magie-Energie Mana und sucht die Konkurrenz mit Katastrophen heim. Die Widersacher steuert der Computer; im Netzwerk-Modus können sich auch bis zu acht menschliche Mäxchen gegenseitig ärgern.

Ein Hauch von »Papalause« macht sich breit, doch durch die fixe 3D-Darstellung bekommt das Geschehen eine völlig neuartige Perspektive. Vulkane bahren sich impasant aus dem Erdrück empor, Soldaten kraxeln über Berge und zwischendurch liefern Sie sich ein Teppich-Actianduell mit dem Typen von der Nachbarburg. In der Standard-Auflösung sah Magic Carpet ausgesprochen cool aus; Bullfrog will zudem eine hochauflösende SVGA-Fassung anbieten. Die braucht dann allerdings saviel Rechenpower, daß sie nur auf absoluten High-End-Systemen ardentlich abgeht.



auf der gleichnamigen Kurzgeschichte von Horlan Ellison basiert. Mit fünf verschiedenen Charakteren versucht man, einen aberwitzigen Supercomputer auszuschalten. **Hunters of Rolk** spielt in einem von AD&D-Erfinder Gary Gygax erdachten neuen Rollenspiel-Universum. Die bösen Nachbarn bedrohen das eigene Territorium und können nur durch eine mutige Heldenleistung besiegt werden. Die Pressemitteilung verspricht ein neuartiges Kampfsystem mit viel künstlicher Intelligenz bei Gegnern und Monstern. Und wer ein bißchen mehr Horror im Umgang mit Windows begehrt, findet vielleicht Gefallen am Bildschirmschoner **Giger Screensaver**.



Bislang waren nur schöne Einzelgrafiken von »Hunters of Rolk« zu sehen

Grafiken wird es digitalisierte Sounds und Animationen geben.

Kandidat für den längsten Spielnamen des Jahres ist **I have no mouth and I must scream**, das

▲ Domark

In der Endfertigung befindet sich Mike Singleton's **The Citadel**; beachten Sie bitte den Extrakasten auf der nächsten Seite. Mit der Simulation **Dagfight - Great Aces of Air Combat** will Domark Fliegerasche aus dem Ersten und Zweiten Weltkrieg sowie dem Koreakrieg wiederaufleben lassen. Der SF-Titel **Absolute Zero** handelt vom Abwehrkampf irdischer Kolonisten auf dem Jupitermond Europa gegen einen unbekannten Gegner. Das Strategiespiel wird gleichzeitige Kämpfe zu Land und in der Luft mit verschiedenen Fahrzeugen bieten. Der Name **Test Pilot** sagt ziemlich genau aus, worum es bei einer im Dezember erscheinenden »Multiline



Nichts für empfindliche Naturen: »I have no mouth and I must scream« von Cyberdreams

Der Nachfolger zu »Dark Seed« soll mehr Puzzles enthalten



Media Point

Verkauf

Ankauf

Tausch

Die Berliner Spezialisten für Games starten durch

Phoenix

der neue spektakuläre
Joystick von Gravis

259,95

Gibt's nicht?

Gibt's doch!!!

Tie Fighter 69,95

PC 3,5" mit 4 Anleitung

Sim City 2000 75,95

PC 3,5" komplett oder

T.F.X. 49,95

PC 3,5" mit 4 Anleitung

Wahnsinn!!!

Pirates Gold

bei PC 3,5" oder CD-ROM je 29,95

Grand Prix

bei PC 3,5" oder CD-ROM je 29,95

Gunship 2000

bei PC 3,5" oder CD-ROM je 29,95

Unser Tip des Monats

Armored Fist *

Der Comanche Nachfolger

PC 3,5" oder CD-ROM

89,95

LucasArts Koffer

(PC 3,5" Sonderedition)

Lucas Koffer 1:

Maidenheuer

Zak McKracken

Ruck'n Roll

alles komplett für nur

29,95

LucasArts Koffer

(PC 3,5" Sonderedition)

Lucas Koffer 2:

Indiana Jones 3 Adv

Zak McKracken

Maniac Mansion

alles komplett für nur

39,95

Inferno *

Das neue Weltraum Abenteuer
von Ocean nur auf CD-ROM

89,95

Battle Bugs

Flitzer Kites auf dem Kriegerfeld

Dies etwas andere Strategie Spiel

PC 3,5"

69,95

3,5" Spiele

1942 - Pacific Air War 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

Acad of the Deep 69,95

3,5" Spiele

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

Puzzle Connection 69,95

CD-ROM Spiele

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

7th Guest (Euro-Version) 69,95

CD-ROM Prelimits

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Battlewings 1942 39,95

Bestellannahme

Telefon (030) 621 80 21

Telefax (030) 622 90 15

BTX - Bestell-, Neuheten- und infoservice unter: Media Point#

Automatischer Ansaagedienst für aktuelle Angebote (030) 622 85 28

Laden- & Versandanschrift

Media Point Vertriebs GmbH

Jonaststraße 28 - 29

12053 Berlin (Neukölln)

Media Point#

Automatischer Ansaagedienst für aktuelle Angebote (030) 622 85 28



Panzer-Simulation von Domark: »Tank Commander«

die-Flugsimulation« geht.
Für das nächste Jahr sind zwei weitere
Domark-Titel angekündigt: Die 3D-Panzer-
simulation **Tank Commander** sowie
Cerberus, das von den Geschehnissen auf
einer Forschungsstation im All handelt.

THE CITADEL (Domark)

Der dritte Teil der »Lords of Mid-
night«-Serie wurde uns von
Designer Mike Singleton
höchstpersönlich vorge-
führt. Der Meister erspau-
te mit der Bemerkung,
daß das (grafisch durch-
aus oensehliche) Pro-
gramm momentan noch
auf eine Diskette passe. Das
epische Rollenspiel wird u.o.
ständig die Systemuhr abfra-
gen und als Spielzeit und
Datum verwenden. So
bekommt man im Dezember
winterliche Grafiken zu sehen;
wenn es in der echten Welt
nicht ist, sehen auch die Spielfiguren
nicht mehr sonderlich viel. Wenn diese
Zeitongleichung nicht paßt, kann natür-
lich auch manipulierend eingreifen.
Momentan arbeitet Mike an der Innen-
architektur im Schloß des Oberbäse-
wichts und denkt darüber nach, Gegner
in diversen Grafikobjekten wie z.B. Fä-
ssern zu verstecken.

Programmierer
Mike Singleton
stiehlt - obwohl
er arg unter Ter-
mindruck steht



Lords of Midnight Teil 3 ist immer noch
nicht fertig

Kleines Abenteuerspiel, ganz groß: »Little Big
Adventure« mit isometrischem SVGA-Look



▲ Electronic Arts

»He, hinter Dir steht Mark Hamill!« – wer sich in der
Suite von Electronic Arts und Origin herumtrieb, stol-
perte im 5-Minuten-Takt über Prominenz. Der Luke-
Skywalker-Darsteller gab sich anlässlich seiner
Hauptrolle in den Videossequenzen von **Wing
Commander 3** die Ehre (siehe Extra-Kosten unter
»Origins«). Der dazugehörige Projektleiter, Chris
Roberts, tummelte sich hier ebenso wie Origin-Papa
Richard »Lord British« Gariatt. Nicht zu vergessen
die Untermieter von Bullfrog: Pete Molyneux ließ den
Teppich von Magic Carpet fliegen. Mehr Informa-
tionen zu den neuen Origin-Produkten finden Sie im
separaten Textabschnitt zu dieser Firma.

Während **U.S. Navy Fighters** ein Fall für Flie-
ger ist (siehe Extrakosten), schließt sich **Noctro-
polis** der wachsenden Schar von Horror-Adven-
tures an. Electronic Arts verpflichtete für seinen Sil-
bergrusler Brent Erikson, der einst bei Access an
»Mortimer Memorandum« mitwirkte.

Der Held vom Dienst wird bei Noctropolis in die Welt
einer Comicserie versetzt, wo sich eine Gruppe Bäse-
wichte zusammenrotet, um die Grenze in die ande-
re Richtung zu überschreiten. Super VGA, Video-
clips und Sprachausgabe sollen die düstere Story
überbringen, die ganz auf eine erwachsene Ziel-
gruppe zugeschnitten ist.

Nun zu einem kleinen Schnellkurs in Sachen »Per-
sonalities«. Der Kern des Programmiererteams, das vor
ein paar Jahren »Alone in the Dark« entwickelte,
hat Infogrames verlassen. Die Mannen um Frédéric



»Noctropolis« von Electronic Arts:
Sonfter Grusel auf CD-ROM

Elite
beteiligt
sich mit
»Virtuoso«
am
3D-Boller-
Boom

Raynal nennen sich jetzt Adeline Software
und haben sich Delphine angeschlossen,
die ihrerseits ihre nächsten Titel bei Elec-
tronic Arts veröffentlichen. Erste Frucht
dieser verwinkelten Zusammenarbeit ist
Little Big Adventure, das eine gewis-
se Ähnlichkeit zu Alone in the Dark nicht
leugnen kann. Im isometrischen 3D-Look
wird das Szenario gezeigt, superfeine

Animationen in Super VGA machen jede Bewegung
der Spielfiguren zu einer Augenweide, gewürzt mit
einer guten Prise Gauraud-Shading. Unser Held
Twinsen ist ein Quetch, der den intergalaktischen
Schurken Dr. Funfrack bezwingen muß (kein Man-
gel an dralligen Namen). Das Action-Adventure ist
in 12 Kapitel unterteilt. Spielerischer Gag:
Sie können jederzeit zwischen vier Verhal-
tenismustern für Twinsen wechseln, welche
die Auswirkungen seiner Aktionen maß-
geblich beeinflussen.

In Europa wird Electronic Arts außerdem
The Print Shop Deluxe CD-Ensemble

auf einen Schlag die jüngste Windows-Ver-
sion des legendären Grußkarten-Druckpro-
gramms plus die Anhängsel Companion,
Business Graphics, Sampler Graphics und
Comic Graphics. In der Eduainment-Reihe
»EA Kids« gibt es zwei witzige Neuzugänge: **Aro-
und the World in 80 Days** ist eine Art elek-
tronisches Malbuch für Kinder von 4 bis 8 Jahren.
Das Mathe-Adventure **Counting on Frank** soll
8- bis 11-jährigen Kids die Rechnerlei schmackhaft
machen. Deutsche Versionen dieser Lernspiele sind
(noch) nicht geplant.

▲ Elite Systems

Elite, lange Zeit auf Konsolenspiele fixiert, meldet
sich in der PC-Welt zurück. Bei **Virtuoso** rennt ein
meist von hinten zu sehender »Rockstar«, der ver-
dächtig unserem Kollegen Florian Stangl ähnelt,
durch dreidimensional dargestellte Gänge. Allerlei
Gegner müssen dabei niedergeballet werden.
Als furchtbarer Pisten- und Off-Road-Pilot versucht
man sich bei »Powerslider«, das vor allem auf schnel-



U.S. NAVY FIGHTERS (Electronic Arts)

Was ist eigentlich aus den Machern von "Chuck Yeager's Air Combat" geworden? Simulations-Programmierer rasten nicht; nach mehreren Jahren Entwicklungszeit wird Electronic Arts deren jüngstes Luftkampf-Projekt U.S. Navy Fighters veröffentlichten. Neben den üblichen 320 x 200 Bildpunkten löst sich die 3D-Grafik auch in Super VGA genießen - in 640 x 480 oder (sinnvoll nur auf dicken Pentiums) gar in BDD x 600 Pixeln.

Die F-14 Tomcat wird ebenso simuliert wie die F/A-18 Hornet; auf der Gegenseite steuern sie auch russische Maschinen. Neben Einzelmissionen, die man sich beliebig zusammenstellen darf, bietet U.S. Navy Fighters einen Campaign-Modus mit viel Story. Da es sich ganz ohne Feindbild schlecht fliegt, putzen radikale Natio-

zolinisten den armen Boris Jelzin in Rußland weg. Das Nachbarland Ukraine hat wenig Lust, sich bei einer Reunion der UdSSR zu beteiligen und bittet die USA um Hilfe – schon gegen die Schlammassel las. Gut 50 Missionen müssen durchgespielt werden, um aus amerikanischer Sicht zu gewinnen. Auf der technischen Seite wird neben der hochauflösenden Grafik auch 8-Kanal-Stereosound geboten; Mitteilungen von anderen Piloten werden ebenfalls ausgetauscht. Kein Wunder, daß dieser Fliegerbrocken gar nicht erst auf Diskette erscheint; nur per CD-ROM können Sie abheben.

Bei »Powerslide« kommt man des öfteren von der Straße ab

le Grafik baut. Eine 2-Spieler-Option ermöglicht das gleichzeitige Herumrasen bei gesplittetem Bildschirm.

▲ Empire

Die erweiterte CD-Version von **Campaign** enthält das gewohnte dröge Spielsystem plus neue Einheiten, historische Fotos und mehrere Radio-Mitschnitte. **Down Patrol** bringt im Stil von »Over-



lord« die Luftkriege des Ersten Weltkriegs auf den Bildschirm. Neben schöner SVGA-Grafik sind 64 Biographien über damalige Fliegeraspe eingebaut. In mehr als 100 Missionen dürfen Sie Ihre ritterlichen Luft-Monierer

Ebenfalls am Empire-Stand: Fast fertige Versionen der seit längerem angekündigten SF-Spiele **Dreamweb** und **Cyberspace**.

▲ Flair Software

Als das »bislang fortschrittlichste und spielbarste Fußballprogramm« preist Flair Software vollmundig sein **Soccer Superstars** an. Als Nachschlag zur WM enthält es alle wichtigen internationalen Mann-



IBM/PC

DA	\$9.00	Indy Kid Boogie
DV	\$5.00	Isiah 3
DV	\$9.00	Jungle Strike
DV	\$9.00	King James
DA	\$9.00	Limits of Love
DV	\$5.00	Love 6
DA	\$9.00	Links 386 Pebble Beach
DV	\$6.00	Mad News
DA	\$9.00	Magic of Endgame
DV	\$9.00	Moments: Warren 2
DV	\$9.00	Moto Machines
DA	\$4.00	Monkey Island 2
DV	\$9.00	Outburst
DA	\$9.00	Outburst

OV 79.00

OV	89.00	Pinot Noir
OV	79.00	Pizza Connection
EV	89.00	Pioneer
		Plates Datedok
		Police Guest 4
		PowerSlide
		Recessed Beagle 1
DV	88.00	

2 DY 75.00

OF	79.00	Quik
EV	69.00	Railroad Tycoon Deluxe
EV	29.00	Railway Challenge
EV	29.00	Rauman

DV 79.00

DA	55.00	Versand
DA	65.00	
DA	79.00	Versand
DA	65.00	
DA	80.00	

[illegible]

Zubehör

Action Replay Pro 2 PC	at	149.00
Comp. Pro Joystick		59.00
Comp. Pro Mini Joystick		59.00
Gravis Analog Pro		89.00

[illegible][illegible]

Int Trap	us	109.00
ible Boosh Golf	us	119.00
es Pan	us	89.00
id Pambell	us	99.00
id Rath	dt	99.00
aters Magic Castle	us	89.00
ame Street Numbers	ns	89.00
ack Holmes	uk	89.00
ack Wave	dt	99.00
rm Park	dt	109.00
steel Gornshaw	dt	89.00

Zubehör

pod 3-00 us 89 00
 version 3-00 (Pol) uk 999 00

Jaguar

у

ben	nk	109.00
mpast 2000	dt	119.00
ffenstein	nk	119.00

Zubehör

NEB: JETZT AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! DM = 3,00:
 Versand für **Österreich**, Fa. GAMEBUSTERS, Gornshofstr. 8, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/844 750
 Versand für **Deutschland**, Fa. Playcom, Leibnitzstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

- **Büroservice:** Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt
- **Fortbestellung** möglich
- **Kostenlose Gesamtwertliste**
- **Wir verkaufen auch:** Amiga, S.NES, Mega Drive, Game Gear und Gameboy Spiele

Versandkosten **per Post DM 7,- /DS 50,-** zzgl. Nachnahme

Ab DM 250,-/TOS 2000,- Versandkosten frei. Versandkosten ger. UPS an
Anfrage. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 11,-
Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht!
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

3-00

Alone in the Dark	us \$7.00
Drawing	us \$5.00
Coyote I Monster Warrior	de \$7.00

Rite Soccer

WFF	\$9.00
-----	--------

Igna Madras Football	dt \$9.00
Larouse Park	us \$9.00
Model's Co Wild	us \$5.00
Marsian Warrior	dt \$9.00

Ladenverkauf: Theaterstr. 152, 80333 München, Tel. 0 89/52 21 81
Cybersoft-Versand: Lehmstraße 30, 80666 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919



schaften mit detaillierten Team- und Einzelspielerwerten. Nette Features, wie der »Power Bar-Schulstärkenanzeiger«, Verletzungen und Sperren, sollen für viel Realismus sorgen.

▲ Gametek

Nachdem Gametek die Europa-Veröffentlichung der Spiele von Take 2 übernimmt (siehe CES-Bericht in Ausgabe 8/94), hat sich der Veröffentlichungska-

lender entsprechend gefüllt. **Star Crusader** testen wir in dieser Ausgabe; bis nächsten Monat dürfte **Hell** fertig sein, der »Cyberpunk-Thriller« mit Dennis Hopper. Kurz vor der Veröffentlichung steht auch die Gametek-



B-Movies auf CD-ROM dank »Gametek Cinema«

Eigenproduktion **Quarantine**: Das robuste »Doom auf Rädern« übertrifft alle Taxifahrer-Klischees. Um die Fuhre in futuristischen, von Mutanten bevölkerten Gebieten zu gewährleisten, muß man schon mal die Kühlersäge anwerfen: Nichts für Leute, die unentgeltbare vor ihrer Führerscheinprüfung stehen. Und der Nachfolger zu »Elite II – Frontier« wird für November versprochen: **First Encounters** soll viele der Macken von Frontier beheben.

Gametek Cinema nennt sich eine etwas bizarre anmutende Reihe von preiswerten CD-ROMs (um die 40 Mark), auf denen sich digitalisierte Spielfilme befinden. Trashige Mächtigem Kultstreifen zum Angucken auf dem PC-Monitor, aber gänzlich ohne Interaktion. Unter dem ersten Dutzend Titel befinden sich so unterschiedliche Filme wie »Manga« (Japan-



Hallo, Taxi: Lästige Fußgänger werden bei Gameteks »Quarantine« mit der Außenbordsäge abgeschreckt

Zeichentrick), Fritz Langs »Metropolis« oder Spallick-Humor mit Charlie Chaplin. Ein bißchen aktueller (und wohl auch teurer) wird die CD-ROM-Version von **Saturday Night Live** ausfallen. Die legendäre amerikanische Comedy-Serie ist dank »premieret« auch in Deutschland ein Begriff. Zum 20-jährigen Jubiläum packt Gametek rund 50 Sketche in digitalisierter Form auf zwei CD-ROMs – die Blues Brothers, Steve Martin und Tom Hanks dürfen da nicht fehlen.

▲ Gremlin

Alle paar Jahre ein Logo- und Image Wechsel, da kommt Schwung in die Bude! Der englische Software-Veteran Gremlin beschiede uns in den 80ern Klassiker wie »Monty Mole« und »Thing on a spring«, wandte sich in den letzten Jahren stark den Videospielkonsolen zu – und kommt jetzt auf den PC-Trichter. Also wurde ein seriöseres Logo designt, der Firmenname mit dem unvermeidlichen Anhängsel »Interactive« gestreckt und das erste CD-ROM-Projekt gestartet. Mehr zu **Retribution** im separaten Kosten.



3D Gleiterduelle bei Gremlins »Slipstream«

Mit **Slipstream** ist ein weiteres 3D-Spiel in Arbeit; zwei Spieler liefern sich per Bildschirm-Teilung oder Nullmodem-Kabel ein futuristisches Rennen. Dazu kommen 10 Computergegner und 10 verschiedene Strecken. Das neue Fußball-Strategiespiel **Tactical Manager 3** dürfte nur Kenner des englischen Ligo-Spielbetriebs erfreuen.

Halbwegs anspruchsvolle Action mit isometrischer Grafik verspricht »Desert Strikes«, die Umsetzung eines Videospiels Hits von Electronic Arts. Auch der Nachfolger des Hubschrauber-Ballerspiels wird von Gremlin kommen: **Jungle Strike** bietet neun neue Missionen im Kampf gegen die Privatarmee eines Drogenbarons.

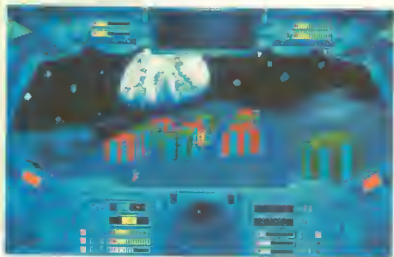
▲ Impressions

In SVGA-Grafik gehalten und deutlich Bottle-Isle-inspiriert zeigt sich **Front Lines**. Mit 16 verschie-

RETRIBUTION (Gremlin)

Neue Geschichte: Just als die Menschheit auf einen Krieg zusteuert, tauchen hilfsbereite Aliens auf. Die »Krellans« spenden Frieden, Medizin und neue Technologien; die Menschen breiten sich in den Folgejahren auf Kolonialplaneten aus. Doch eines Tages schrumpft die Bevölkerung urplötzlich – die Krellans hatten nur gehoffen, weil sie Erdlinge als leckere Protein-Lieferanten schätzen.

Sie, der furchtlose Raumkämpfer, haben für solche Gourmet-Gelüste keinerlei Verständnis. Im Gleiter geht's 3D-gemäß über feindliche Planetenoberflächen; zur Bekämpfung der Krellan-Armee wird ein umfangreiches Waffenarsenal eingesetzt. Gremlin verspricht 11 Kampagnen mit insgesamt über 50 Missionen – z.B. die Rettung irdischer Wissenschaftler oder das Verfolgen eines bestimmten Schiffstyps. Eine um etwa 20 Missionen abgespeckte Floppy-Fassung ohne Zwischensequenzen soll der CD-Version folgen.



Heiß auf Eis!

NHL® Hockey'95, das schnellste Sportspiel auf Eis, wird jetzt in der PC-CD Version noch rasanter. Machen Sie sich bereit für die umfangreichste und coolste Eishockey-Simulation, die je auf Ihrem PC erschienen ist. Da saust der Puck und zittert der Torwart, wenn wieder ein gepfeffter Slapshot auf den Kasten zufliegt. Wehe dem, der zwischen die stockschwingenden Angreifer gerät, die mit Schnellzug-Geschwindigkeit übers Eis flitzen.

NHL® Hockey'95 ist aufgemacht wie eine gute Fernsehübertragung und zeigt originale Videoclips der NHL®-Action sowie der NHLPA™-Spieler.

Die Info-Screens erscheinen alle in detailreicher Hires-Grafik dank SVGA. Alle Spieler, alle Teams, die komplette Saison und die bekannten Funktionen von NHL® machen diese Simulation zu einem Muß für Sportspiel-Fans.

Sie wollen heiße Action - wir servieren sie eisgekühlt.



Alle Abbildungen sind PC Bildschirmfotos

Zusammengesetzt aus mehreren Bildschirmfotos



04 - 05. November 1994
Besuchen Sie uns: Halle 11.2, Stand C18/D19!

Weitere Informationen über NHL® Hockey'95 erhalten Sie bei Electronic Arts, Postfach 1553, 33241 Göttersloh, Tel. 0524/024307. NHL und das Logo der NHL sind eingetragene Warenzeichen der National Hockey League und werden von Electronic Arts unter Lizenz verwendet. NHLPA, National Hockey League Players' Association und das Logo der NHLPA sind Warenzeichen der NHLPA und werden von Electronic Arts unter Lizenz verwendet. EA SPORTS, das EA-SPORTS-Logo und "It's in the game, it's in the game" sind Warenzeichen von Electronic Arts.

EA SPORTS
PRESENTS



NHL®
Hockey
95

PC CD

if
it's in
the GAME,
it's in
the GAME

EA SPORTS
ELECTRONIC ARTS



»Front Lines« von
Impressions erinnert
optisch an »Bottle Isle«

denen Kampfeinheiten gibt man sich der taktischen Konfliktlösung in vorgefertigten Missionen hin oder erstellt neue Szenarios. Bis zu sechs Mitspieler können teilnehmen, außerdem ist eine Modem-Option geplant. Ebenfalls konfliktbereit geht's bei **Lords of the Realm** zu. Vor allem bekanntem »Erobere« das mittelalterliche England-Hintergrund werden Provinzen eingenommen und liebevoll gehegt. Mit taktischen Schlachten gibt man dem bösen Gegner eine aufs Haupt und macht per Belagerung mühsam aufgebaute Burgen gemeinweise wieder kaputt.

Trocken-taktisch gibt sich **Breach 3** wieder einmal führt man seine Weltraumsoldaten in von schräg oben gezeigte Kämpfe. Flotten mit bis zu 16 Schiffen werden in **High Seas Trader** gesteuert. Sie rüsten Boote aus, kapern gegnerische Pläne und wachen über die eigenen Mannschaften. Primär dreht sich das Spiel aber um den Seehandel im 17. und 18. Jahrhundert.

▲ Infogrames

Bei **Alone in the Dark 3** muß sich Spielfigur Edward Carnby ein weiteres Mal mit allerlei Unergründlichem auseinandersetzen. Der dritte Teil ist weniger actionbetont als der zweite und wartet mit einem verbesserten Grafiksystem auf. Unter anderem kann man jetzt die Kameraposition frei wählen oder das Geschehen direkt aus der Perspektive der Spielfigur betrachten.

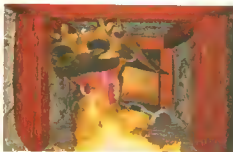
Der zuerst erscheinenden CD-Version, die mit Sprachausgabe aufwartet, soll im Februar '95 eine abgespeckte Floppy-Umsetzung folgen.

Im Grafik-Adventure **Prisoner of Ice** spürt der furchtlose Spieler einem grausamen Tentakelmyster nach. Die Hintergrundgeschichte verknüpft munter Anleihen an den Lovecraft'schen Cthulhu-Mythos



mit U-Booten, fiesem Nazis und ewigem Eis. **Chaos Control** stellt ein grafisch furioses Actionspiel dar. In fünf verschiedenen Levels wird nach Herzenslust herumgeballert, am Ende wartet das riesige Mutterschiff des bösen Feindes.

▲ Interplay



Neue Bilder vom 3D-Rollenspiel
»Stonekeep«

Eine ganze Batterie von »Neuheiten« wird zum Weihnachtsfest von Interplay abgefeuert – sieht man einmal wahlwollend darüber hinweg, daß die beiden Rollenspiele **Dungeon Master 2** und **Stonekeep** schon auf dem letztjährigen Gabentisch hätten liegen sollen. Auch

Descent (Actionspiel mit fliehschneller 3D-Grafik), **Cyberia** (»Rebel Assault«-Verschnitt), **Space Federation** (Weltraum-Strategie) und **Kingdom: The Far Reaches** (Zeichentrick-Adventure) wurden bereits im CES Messebericht von PC Player B/94 vorgestellt.

Fans von »Dune 2« werden sich auf Anhieb mit **Warcraft: Orcs and Humans** zurechtfinden, das von Interplay vertrieben wird. Als Mensch oder Ork macht man sich in Echtzeit daran, dem bösen Gegner den Garaus zu machen. Es gibt verschiedene Rohstoffe und neben den beiden Kampagnen auch 20 frei wählbare Missionen. Das Spiel soll mit einer Modem- und Netzwerkoption ausgestattet sein.

Einen Action-Adventure-Mix stellt **Blackhawk** dar. In dem recht blutigen Szenario steuern Sie einen Helden, der schön animiert auf allerlei widerliche Gegner ballert. Wenn seine Waffe nicht gezagen ist, kann der geschmeidig animierte Heroe Gegenstände einsammeln und benutzen, sowie klettern und springen.

▲ Krisalis

Für Anfang bis Mitte 1995 sind bei Krisalis zwei neue Titel im Sportspiel-Dunstkreis angekündigt: **Player of the Year** soll eine »actionbetonte Fußballsimulation« werden, bei welcher der jeweilige Spieler des Jahres im Vermarktungs-Vordergrund stehen wird.

Als **Formula One Team Manager** hingegen kümmern Sie sich um das ganze Drumherum eines Formel-1-Teams: Möglichst fähige Fahrer werden eingekauft, die besten Materiallieferanten ermittelt, finanzkräftige Sponsoren gesucht. Zu zwei weiteren Spielen, **Soup Trek** und **Legends**, gibt es bislang nur äußerst vage Andeutungen.



In Interplays Action-Adventure »Blockhawk« wird scharf geschossen

Bei »Prisoner of Ice« stopft man in schön gezeichneten Hintergrundbildern umher



Der dritte Sproß der »Alone in the Dark«-Serie bietet ein erweitertes Grafiksystem



Handmade für den Herbst: »Flight Unlimited« soll Virtual-Reality-kompatibel werden. Nach wieviel Minuten Helmgebrauch Kopfschmerzen und Bindehautreizungen eintreten, ließ sich auf der Messe noch nicht ermitteln.

▲ Laaking Glass

Groß ist die Verwirrung: Eigentlich war sich Looking Glass schon mit Virgin einig, was die Veröffentlichung der spektakulären Flugsimulation **Flight Unlimited** angeht. Die Tusche für die Vertragsunterzeichnung war angerührt, als der Deal noch in letzter Minute platzte. Insider munkeln, daß Looking Glass sich daran störte, daß das Virgin-Logo allzu prominent auf der Packung erscheinen sollte. Die Amerikaner, die für Origin zuletzt »System Shock« entwickelten, wollen aber unbedingt ihre Eigenständigkeit herauskehren. In Deutschland hat nun Softgold das Vergnügen, die höchst appetitliche Simulation vertreiben zu dürfen.

Auf der ECTS war bereits eine speziell Version des Programms für Virtual-Reality-Helme anschlussbar: Dreht der Spieler seinen Kopf, verändert sich entsprechend die Blickrichtung im Cockpit.

▲ Manic Media

Newcomer-Firmen waren auf der ECTS dünn gesät; umso überraschender kam da die Vorstellung von **Superkarts**, dem Debutspiel von Manic Media Productions. Inspirationsquelle für das schnelle 3D-Rennspiel war offenbar der Konsolen-Bestseller »Super Mario Kart«. Acht Pisten voller Schikanen und Abkürzungen sind integriert; die Gegnerschöft



läßt sich gekonnt aus dem Weg schieben. Dank Bildschirm-Teilung dürfen zwei Spieler gleichzeitig antreten; im Netzwerk-Modus sollen sogar bis zu acht Personen simultan agieren können.

Max Design

Gleich drei Produkte in einem bekommt der arglose Software-Käufer bei **Oldtimer** geboten: Ein kleines Autabauspiel, etwas 3D-Renn-Action, sowie eine umfangreiche Oldtimer-Datenbank. In den beiden Teilspielen kommt es sowohl auf die richtige Einschätzung der sozialen und politischen Situation, als auch auf Zusammenarbeit mit der Presse an, um neu konstruierte Automobile an den Mann zu bringen.

▲ Maxis

Sim City 2000 wird es nun auch für Windows geben, außerdem soll bis Weihnachten **Sim City 2000 CD-ROM** erscheinen, welches das bekannte Spielprinzip mit einigen Überraschungen garniert. Zusätzlich sind auf der CD die zweite Szenario-Diskette (mit London, Tokio, Berlin, Paris und Rio de Janeiro) sowie das **Sim City Urban Renewal Kit** enthalten. Letzteres ist auch einzeln erhältlich und erlaubt das Verändern der Stadtgrafiken mit vorgefertigten oder selbstgemachten Gebäudesätzen. Zum zweiten Mal gezeigt wurde **Sim Rainforest**, das vor allem das ökologische Bewußtsein schulen möchte. Erst Anfang '95 erscheint **Sim Tower**, bei dem es um den Bau eines Wolkenkratzers geht.

▲ Merit Studios

Immer noch in der Programmier-Pipeline steckt **Cyber Judas**, die Fortsetzung von »Shadow President«. Als Präsident lösen Sie globale Probleme, setzen sich gegen Ihr Kabinett durch und jagen einen

Verärrer. Auch der Windows-Krimi **Psychotron** war schon auf der CES in Chicago zu sehen. Gleiches gilt für **Horvester** (Grusel-Thriller), **Fighter Wing** (Unkomplizierte Kampffliegerei) und **Fortress of Rodioiki** (3D-Ballerei).

Newcomer Manic Media verblüffte mit dem Rennspiel »Superkarts«



Keine absolut realistische Flugsimulation, sondern eher Action-orientiert: »Fighter Wing«

▲ Microprose

Nach einem etwas ruhigeren Sommer startet Microprose grünländlich durch. In dieser Ausgabe finden Sie Tests von **Colonization** und **Master of Magic**; mit **Transport Tycoon** gesellt sich nächsten Monat



Microproses »Transport Tycoon« macht muntere Fortschritte

ein weiteres Strategiespiel dazu. 100 Spieljahre haben Sie für den Bau von Straßen, Schienennetzen und Flughäfen Zeit. Gute Verbindungen lassen Städte florieren und füllen Ihr Bankkonto. Mehr Informationen zu diesem Programm finden Sie im Vorratbericht aus PC Player 9/94.

Gut Ponzer will Weile haben: **Across the Rhine** ist schon seit einiger Zeit angekündigt, soll diesen Herbst aber endlich erscheinen. Die Simulation beginnt mit der Landung der Alliierten im Juni 1944 und bietet Missionen, die thematisch bis zum Ende des Zweiten Weltkriegs reichen.

Novy Strike klingt verdächtig nach Simulation, ist aber eher ein neues Strategiespiel rund um militärische Einsatzkommandos. Krach wegen Kuwait, Zoff in Libyen? Von einem Flugzeugträger aus treffen Sie



die Entscheidungen, um im Rahmen ihrer Befugnisse die Krise zu entschärfen. Ein bißchen

geflogen wird dann doch; bei Jets-Einsätzen dürfen Sie phasenweise direkt hinter Cockpit wechseln.

Das Adventure zur gerade abgelaufenen TV-Serie **Star Trek - Next Generation** wird sich weiter verzögern. Es ist jetzt für den

Februar '95 geplant und erscheint unter dem Microprose-Label. Nächstes Jahr darf man auch mit dem ersten Titel aus der **Top Gun**-Reihe rechnen. Microprose hat sich die Lizenzrechte gesichert, um Flugsimulationen rund um diesen Fliegerfilm zu veröffentlichen, der Tom Cruise 1986 zum Weltstar machte. **Top Gun** wird wohl eher in die Richtung leicht zugänglicher Action-Simulationskost tendieren. Liebhaber hyper-realistischer Profi-Simulationen werden 1995 mit **Falcon 4.0** bedient.

Abgerundet wird die Produktpalette durch das Sportspiel **Ultimate Football**. Der Nachfolger zu »NFL Coaches Club« erscheint nur auf CD-ROM und dürfte entsprechend mit speicherhungrigen Grafikmätzchen um sich werfen.

▲ Millenium

Namen est omen: Hinter **Mr Blobby** verbirgt sich wahrlich kein brutales Ballerspiel, sondern eine recht niedliche Plattformhüpferei. Mr Blobby muß verschiedene Level einfärben und so die Dunkelheit vertreiben. **Vital Light** ist ein entfernter »Tetris«-Klon,

bei dem mit verschiedenfarbigen Laserstrahlen auf herunterfallende Klötzchen geschossen wird. Wurde ein Klotz vollständig eingefärbt, verschwindet er.

Zahlreiche Hindernisse und

immer schneller werdende Levels sorgen für einen stetig wachsenden Schwierigkeitsgrad.

▲ Mindscape

Gerade noch rechtzeitig zur ECTS zog man bei Mindscape **Total Distortion** ans Land. Das Programm hat das Produzieren und Vermarkten eines Musikvideos zum Inhalt und läuft unter Windows. Bei **Legions** geht es um Eroberung und Diplomatie in einer antiken Welt. Zehn Szenarien werden tatsächliche historische Begebenheiten widerspiegeln. Als »dreidimensionales, isometrisches 3D-



Mindscapes niedliche Aliens bestreiten ihre Olympischen Spiele

Actionspiels wird **Space Academy** bezeichnet, bei der ein Nachwuchsraumflieger seine Reifeprüfung bestehen muß. Ebenfalls außerirdisch geht's bei **Alien Olympics** zugange. Die bizarren sportlichen Wettkämpfe zwischen diversen galaktischen Rassen sollen auch per Netzwerk funktionieren. Freunde konventioneller Körperertüchtigung donnern bei **Super Ski Pro** einen Hang hinunter. Trotz rudimentärem Flugsimulator-Programmteil versteht sich **Warplanes Volume 2** eher als Multimediale Nachschlagewerk. Die Daten von hunderten von Flugzeugen und ihrer Ausrüstung aus der Zeit von 1949 bis 1976 sind enthalten. Stark militärisch angehaucht ist auch **USS Ticonderoga**, eine Kriegsschiff-Simulation. Angeblich reiste der Programmator mehrere Monate auf einem Schwesterschiff der Ticonderoga mit, um den Kreuzer möglichst realistisch darzustellen. Freizeitstrategen versucht **Metal Marines** anzusprechen. Das Windows-Programm dreht sich um die Befreiung der Erde in 20 Missionen. Erst im nächsten Jahr wird **Baldy** erscheinen, das eine Mischung aus Action und Simulation verspricht. Die sogenannten Baldies sollen sich entwickeln, mehren und im Kampf durchsetzen. Immer noch in der Mache ist übrigens **Dragon Lore**, das eine sehr schöne Darstellung der Spielwelt bietet. Man kann sich relativ frei umherbewegen, allerdings werden alle längeren Wege automatisch durch Animationen »abgekürzt«.

▲ Neo

Mit einer Datendiskette zum Gangster-Drama trumphiert Neo auf: **The Clue** - Profi-Disk bietet

neue Fahrzeuge und Charaktere für Unentwegte. Interessanter hört sich da schon **Whale's Voyage 2** an. In der Fortsetzung macht sich wieder eine Raumschiffcrew auf, um die korrupte Welt des 25. Jahrhunderts ein wenig umzukrempeln. Das Spiel gliedert sich in einen Rollenspiel-, Handels- und Strategiepart. Bei letzterem steuert man das eigene Schiff im Kampf gegen Piratenflotten und anderes Gesindel.

▲ Novalogic

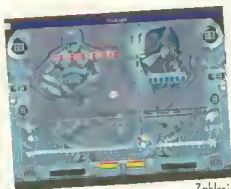


Erste Grafikstudien zu Novalogics 3D-Actionspiel »Hardwired«

Klar, **Armoured Fist** ist fast fertig – aber in diesem Stadium bewegt sich Novalogics Panzer-Simulation schon seit einem halben Jahr. Am Stand gab es neben dieser Verströbung immerhin einen Ausblick auf eine Art inoffiziellen »Camanche«-Nachfolger: 1995 kommt eine Helikopter-

Actionsimulation mit dem Arbeitstitel **Werewolf**, bei der Sie eine russische Maschine durch 3D-Voxelwelten steuern.

Neue Details erfuhr man zu **Hardwired**, der Umsetzung des Cyberpunk Romans von Walter J. Williams. In ein düsteres Zukunftsszenario eingebettet erle-



»Vital Light«: Klötzchen abbauen immer anders, nämlich per Laserbeschuß



Neue Weltraum-Abenteuer mit »Whale's Voyage 2«

NEU: COMPAQ CONTURA AERO

40% KLEINER

NEU: COMPAQ CONTURA AERO

40% KLEINER

UND 30% LEICHTER



Komplett ab DM 2.390,-
(unverbindliche Preisempfehlung).

Inkl. einem mobilen, externen
Diskettenlaufwerk mit PCMCIA-
Anschluß für 3,5"-Disketten.



Gleich Infos anfordern!
Telefon: 0130/6868
Fax: 089/808295

Via PCMCIA-

Slot und Docking Station äußerst
kontaktstark, sieht er auch sonst gut aus:

- Drei volle Jahre Garantie – weltweit.
- Kompletter Service und Support.

Genug gelesen. Auf zum Compaq Händler!

COMPAQ

COMPUTER, UND MEHR



Achten Sie auf das Intel
Inside® Logo auf unseren
Qualitätscomputern.

Das Intel Inside Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel Corporation.

dem energiesparenden
Intel i486-SX-Prozes-
sor, 4 bis 12 MB RAM,
Platte bis 250 MB, Trackball,
MS-DOS 6, Windows 3.1
und dem Lotus Organizer.

08.11.94

08.11.94

Größe ist l
Formats. Leichter und
kleiner als ein Stan-
dard-Notebook, zeigt sich
der Compaq Contura Aero
von der stärkste

Das Intel Inside Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel Corporation.

COMPAQ

COMPUTER, UND MEHR



ben Sie Action-Missionen mit einem gepanzerten Hovercraft. Übersteht man die Angriffe von Palizisten und Piraten, lockt eine dicke Belohnung, die Reparaturen und Extrawaffen ermöglicht. Das Szenario wird in den 3D-Sequenzen mit der bewährten Voxel-Technologie dargestellt. Autor Williams wird persönlich über die Qualität der Story wachen.

▲ Origin

Nachdem »System Shock« vollendet wurde, scheint Origin alle Prioritäten auf die Vorweihnachts-kompatible Veröffentlichung von **Wing Commander 3** zu legen (siehe separaten Kasten). Einige ehemalige »Frühjahrs-Produkte« sind jedenfalls in die eisigen Kalandertiefen rund um den Jahreswechsel gerutscht. **Wings of Glory 1917 - 1918** ist eine Flugsimulation rund um den 1. Weltkrieg, die deutlich besser werden soll als das nicht ganz so



befriedigende »Pacific Strikes«. Hier wird die Extrazeit wohl genutzt, um Grafik und Steuerung geschmeidiger zu machen. Dieses Programm soll ebenso exklusiv auf CD erscheinen wie der »interaktive Film« **Bioforge**. In der Rolle des Cyborgs Lex, der sein Gedächtnis verloren hat, bekämpft man »marmorierende Aliens« (Dinge, die uns noch gelehrt haben) und entdeckt die Ruinen einer untergegangenen Zivilisation. Origin verspricht eine detaillierte 3D-Welt, doch wo der spielerische Schwerpunkt liegen wird, ist noch nicht sonderlich klar.

▲ Psychognosis

Das Messiegelände war für Psychognosis und Sony Imagesoft zu eng; also präsentieren man drei Querstraßen weiter in einer geräumigen Edelkneipe seine Weihnachtstitel. Hinter viel Getöse und Bergen von Videospiel-Entwicklungen verborgen sich

WING COMMANDER 3 (Origin)

Nach diversen Spin-Offs wie »Academy« und »Armeda« erscheint der »richtige« dritte Teil einer der erfolgreichsten Spiele-Reihen. Für November (...wenn das mal klappt...) hat Origin die Veröffentlichung von **Wing Commander 3: Heart of the Tiger** angekündigt. Zwei CD-ROMs soll das Opus füllen, an eine Diskettenversion ist nicht zu denken. Die Flugszenen sollen in Super VGA dargestellt werden, doch der dickste Flycatcher sind zweifelsohne die digitalisierten Zwischensequenzen, in denen der Storyverlauf geschildert wird.

Neben Mark Hamill wurden weitere professionelle Schauspieler wie Malcolm McDowell (»Clockwork Orange«) für die Dreharbeiten angeheuert. Die technische Qualität der Videos ist erfreulich: Bildschirmfüllend unter DOS und frei von grüblerem Gerüche.

Chris Roberts kümmert sich persönlich um den Abschluß seiner Weltraumkampf-Saga. Die Story verheißt eine dramatische alles-oder-nichts-Situation: Die Kilrathi, hinlänglich bekannte Menschheitsfeinde vom Dienst, stehen kurz vor dem Sieg. Nur durch selbstmörderische Einsätze, die auch direkt zur Heimatwelt der Kilrathi führen, kann der Sternkrieg noch zu Gunsten der Menschheit entschieden werden.

einem originelleren Namen für die Weiterführung der klassischen Denkspielreihe, aber inhaltlich sind keine Revolutionen zu erwarten.

Die Lemmings Fortführung mit 3D-Grafik kommt erst nächstes Jahr.



Anlässlich der ECTS Lunz Psychognosis zu einem Abendessen mit »Discworld«-Autor Terry Pratchett ein. Besonderer Ehren-gest: der Tod!

Andrew Spencers Action-Adventure **Estotaco** macht indes mutigere Fortschritte. Seit fünf Jahren führt er an seinem Ellipsoidal-Abenteuer, das über 200 verschiedene Schauplätze bieten soll. Mike Singleton werkt indes weiter an seinem Nibelungen-Spiel; auch über die Terry-Pratchett-Umsetzung **Discworld** hatten wir schon ausführlich berichtet. Zum Jahresende soll **Zonked** die Psychognosis-Palette abrunden. Dieses grafisch bodenständige Block-verschiebe-

Puzzelspiel bietet 120 knifflige Levels.

▲ Rasputin

Das Jump-and-Run **Charlie J Cool** hat eine kleine Besonderheit zu bieten: Je nachdem, welche Geg-

»Estotaco« von Psychognosis verwendet ein vielversprechendes 3D-System



PLAYER 11/94

Origin-Wertliste, Teil 1: »Bioforge« rutscht Richtung Jahreswechsel



Origin-Wertliste, Teil 2: »Wings of Glory« knettert in die Adventszeit



ner der Spieler bevorzugt abschließt, landet er am Schluß in einem von zwei Endlevels. Ansonsten geht die unkompensierte Punkteheute über sieben Länder und durch diverse Bonustlevels.

Bald erhältlich soll die PC-Version von **Jet Strike** sein. Dieses ist im Prinzip ein von der Seite gezeigtes Actionspiel im »Defender«-Stil mit viel Geböller. Durch 60 verschiedene Flugzeuge und Waffen kommt aber eine starke taktische Komponente ins Spiel. Welches Flugzeug wähle ich für welche Mission?

▲ SCI

Mit dem Untertitel »Lawnmower Man 1.5« versehen wird **Cyberwor** angekündigt. Es soll all die Features enthalten, die genervte Spieler beim Rasenmäher-Demos schon immer vermißt haben: 256 Farben-Grafik, Joystick-Steuerung, verschiedene Schwierigkeitsgrade und Spielstand-Speichermöglichkeit. Vor allem die nicht-lineare Spielhandlung soll eine »gewaltige Verbesserung« darstellen. Außerdem wird nach dieses Jahr die **Death Machine** auf die Menschheit losgelassen; eine Maschine, die – man häre und staune – durch Angst tötet. Der Spieler hat die verantwortungsvolle Aufgabe, mit vier Personen, deren Handlungen programmierbar sein sollen, das Schlimmste abzuwenden.

▲ Soft Enterprises

Die Macher von »The Hidden Below« wollen im Dezember ein weiteres 3D-Spiel veröffentlichen. Bei **Death Race** wird nicht ganz so viel geballert, aber breitem Sie mit besonders hoher Geschwindigkeit durch rund 33 verschiedene Levels. Das Programmerteam verspricht verschiedene Renn-Raumschiffe und Waffensysteme.

▲ Starbyte

Seit Jahren irrt schon **Bozooka Sue** durch internationale Messehallen, ein Abenteuerspiel mit Super-VGA-Grafik. Angesichts der mit einer Schweinsnase versehenen Protagonistin darf man gespannt sein, ob es den Designern gelingt, die alles andere als bierensne Handlung vom Abgleiten in frauenfeindliche Gefilde zu bewahren.

Das zweite neue Starbyte-Spiel, **Dime City**, teilt sich in zwei Phasen. Zunächst muß man durch kleinere und größere Gauerneien den amtierenden »Big Boss« erledigen, danach

durch »positive« Taten zum Gouverneur aufsteigen.

Auf ein Neues:
Das Schweinsnase
Adventure
»Bozooka Sue«
nähert sich
der Fertigstellung

▲ Team 17

Team 17 beschäftigt sich hauptsächlich mit Konversionen ihrer Amiga-Titel. Neues Produkt der »Alien Breed«-Reihe ist **Tower Assault**, in dem man wieder einmal in der Draufsicht-Perspektive auf Alien-Hatz geht. Mehrere Details wurden verbessert; so kann man beim Weglaufen nach hinten bollen und neue Extras kaufen. Friedlicher gibt sich **All Terrain Racer**, ein von schräg oben gezeigtes Autorennspiel. Mit futuristischen Buggies saust man in der Landschaft herum und besorgt sich in Läden Zusatzrüstung. Geprügelt wird bei **Ultimate Body Blows**. In Einzelschlägereien oder Wettkämpfen gehen jeweils zwei große Sprites aufeinander los. **Project X** ist ein schärkellloses Ballerspiel mit weichem Scrolling. Für nächstes Jahr ist **King of Thieves** angekündigt, in dem man sich der Ausbeutung seiner Untertanen und dem Kampf gegen

Jetzt jeden Monat neu !!

4 DM Programm

TOP-GAMES

Shareware & Demos + BOX

Das Beste was der Shareware- & Demomarkt zu bieten hat. Spielbare Spitzenspiele für den ungestörten Test am eigenen Monitor. Die billige und trotzdem legale Methode !!

QUARANTINE

Wow – erstmalig wird eine 3D Engine für eine Art Autorennen eingesetzt. Doch so ganz ohne Actionsequenz und zu vernünftigen Gegnern geht es auch hier nicht ab. Deutlich sind die Einflüsse von 10's Erfolgsformeln zu spüren. Trotzdem oder gerade deswegen eine ganz tolle Spielidee in perfekter Umsetzung !! Der Monatstitel !!

HATTRICK

Ein neuer Bundesligale Manager – nach der WM wohl das einzige, was den Fans momentan noch zu faszinieren vermag. Erste Schritte was man hier als Spieler von Software 2000 getrieben bekommt. Nicht nur Realitätsnähe, sondern auch super Umsetzung. Animation und Soundarbeit geben Hattrick den letzten Schliff.

CYCLONES

Einer macht es vor – alle machen es nach – außerSSI, die machen es BESSER !! Mit Cyclones kommt ein Stil von ID's Klassikern. Das Spiel ist grafisch und funktionell verbessert wurde. Wer sich schon als knallharten Profi bezeichnet, wird hier erneut sein blaues Wunder erleben. Wohl bald NUMMER 1 dieser Genre.

DESERT STRIKE

Als Sieger machen solche Spiele Spaß. Mit einem Kampf hohlschrauber gibt es in mehreren Missionen leuchtende Steigungen in der Wüste zu bekämpfen. Ein echtes, aber dennoch gutes Ballerspiel, dessen Nähe zu Ereignissen der Götterwelt nicht vernachlässigt wird. Ein Film, das man auf jeden Fall als DEMO kennen sollte !!

THE HIDDEN BELOW

Viel wurde geschrieben und geredet – viel Werbung geschaltet für dieses Produkt. Doch was ist all das gegen eine spielbare Demo. Nichts !! Wer nun selber sehen will was THE HIDDEN BELOW bietet, kann sich jetzt aufmachen und die Geheimnisse der Gewölbe erforschen. Zu dem, daß man in Bozooka Sue als Manager bald He

ZONE RAIDERS

Megareise ist als CD Titel ein Hit – aber wo bleiben die, die keine Silberlinge sehen können. Hier ist die Lösung. Zone Raiders verspricht ein Autorennen auf einer futuristischen Highway hoch über der Oberfläche. Erstaunlich die Grafikgeschwindigkeit mit der gebotenen Qualität. Wer bereits vorab eine Runde erleben will – Bitschen

JAZZ JACKRABBIT

Hammerhaft – schon jetzt das beliebteste, weil beste Jump & Run der Sharewarewelt (viele behaupten sogar aller Programme). Superste Animation, toller Sound und ein einziges Gameplay, dazu traumhafte und wilde Runten und als Zugabe 3D Bonuslevel zum Punktesammeln. Hier geht die Post ab – Ein MU III

FREE THILL

Neues unter Windows – ein Demospiel das eine Kombination der zwei erfolgreichsten Spiele darstellt – eine Mischung aus ARKANOID und TETRIS. Auf 6 Zeilen umzusetzen, eine Spielidee, die wieder suchtig macht. Um den Tetriskies den Stoff so richtig schmackhaft zu machen – das playble Demo !!

BESTELLTELEFON

0911 / 35 53 53 FAX an: 0911 / 35 53 57

ODER CUPON AN

ASTAT MEDIA GMBH

Postfach 100700
Koblenzstrasse 41
90408 - Nürnberg

1 Quarantine (Shareware Demo)	4 00 DM <input type="checkbox"/>	2 Hattrick	80 00 DM <input type="checkbox"/>
2 Hattrick (Shareware Demo)	4 00 DM <input type="checkbox"/>	3 CYCLONES	80 00 DM <input type="checkbox"/>
3 CYCLONES (Shareware Demo)	5 00 DM <input type="checkbox"/>	4 Desert Strike	60 00 DM <input type="checkbox"/>
4 Desert Strike (Shareware Demo)	4 00 DM <input type="checkbox"/>	5 Hidden Below	70 00 DM <input type="checkbox"/>
5 Hidden Below (Shareware Demo)	5 00 DM <input type="checkbox"/>	6 Zone Raiders	4 00 DM <input type="checkbox"/>
6 Zone Raiders (Shareware Demo)	4 00 DM <input type="checkbox"/>	7 Jazz Jackrabbit	60 00 DM <input type="checkbox"/>
7 Jazz Jackrabbit (Shareware Demo)	4 00 DM <input type="checkbox"/>	8 Break Thru	40 00 DM <input type="checkbox"/>
8 Break Thru (Shareware Demo)	4 00 DM <input type="checkbox"/>		

Alle 8 Demos/Sharewareprogramme auf 4HD Disketten plus 2 zum Preis von **24,95 DM** ☐

(Preis: 6. Vergrößerung in 10-facher Größe 4DM / Ausland Bar 10DM / Island Nichtanw. 10DM)

Adresse _____

BANKENZUG ☐ NACHNAME ☐

GUT ☐ Scheck / Bar ☐

PLZ _____

St _____



»Ultimate Body Blows« verspricht viel Zweikampf-Action im Stil von »Street Fighter II«



Offroad-Rennen, von schrägen gezeigt: »All Terrain Racer«

Im neuesten »Alien Breed«-Spiel namens »Tower Assault« geht's mal wieder feste zur Sache

an, wenn die englische Pressemitteilung rührende Features wie »Robot moves choreographed by martial arts experts« aufzählt.

▲ 21st Century

Der unausweichliche x-te Teil der »Pinball«-Serie präsentiert sich routinierter: **Pinball Illusions** enthält vier neue Tische und als kleine Neuheit die »Manic multiball options«; drei Bälle sind dann gleichzeitig im Spiel.

Cecil and his Chopper dreht sich um eine verrückte Maschine, der einige Teile fehlen. Alle Gegenstände im Spiel haben eine Gewichtskraft, die in Verbindung mit der simulierten Erdanziehungskraft zu recht erheiternden Effekten führt.

Einen Marsfall muß der Held von **Synergist** aufklären. In der Zukunftsmetropole New Arhus liegt das Geheimnis des blauen Staubes verborgen. Die CD soll mit Animationen und Sprachausgabe vollgestapelt sein.

▲ U.S. Gold

Strategie, Mittelalter, Fantasy – alles klar. Liebhaber von Monstern, Zaubersprüchen, Armeen-Verschie-

berei und Echtzeit-Taktik werden mit **Dominus** bedient. Um die heimische Burg vor der Eroberung zu beschützen, stellt man Fallen auf, setzt einen von rund 70 Zaubersprüchen ein, verschiebt seine Einheiten auf der Landkarte, nimmt Gefangene ins Kreuz-

verhör und mixt auf einzelnen Monstern neue Superwesen.

Einige Wochen nach Electronic Arts' »PGA 486« erscheint eine weiteres Golf-Simulation, die speziell für CD-ROM entwickelt wird. **World Cup Golf** ist das offizielle Spiel zum internationalen Turnier, das Anfang November in Puerto Rico stattfinden wird. Entsprechend detaillierte Spiel- und



»Dominus« bietet eine neue Herausforderung für Liebhaber von Fantasy-Strategie

Turniermodus soll das Programm bieten, dazu gesellen sich digitalisierte Videoanimationen nach jedem Schlag. Anscheinend kommt nur der eine Golfplatz dieses Turniers auf die CD; auch die spielerischen Qualitäten bleiben abzuwarten.

Ein putziges Rennspiel der Marke »nett & simpel« dürfte **Power Drive** werden. In Anlehnung an den



»World Cup Golf« erscheint nur auf CD und bietet schnuffige Videoclips

Time Warner beschert der Menschheit das von Mirage entwickelte Prügelspiel »Rise of the Robots«

TERMIN-UPDATE

Viele Spiele, die wir Ihnen bereits in früheren Messeberichten vorstellten, tauchten erneut auf der ECTS zu sehen. Hier einige Info-Updates zu besonders wichtigen Projekten:

■ **Weihnachten ohne LUCASARTS?** So wie es aussieht, werden die beiden nächsten großen Titel aus diesem Hause erst Anfang '95 erscheinen. Schade, denn das 3D-Aktionspiel Dark Fares sieht ähnlich verlockend aus wie das erste Comic-Adventure Full Throttle.

■ **Vielleicht trüben sich Abenteuerspiel-Fans ja mit diesem Titel: RENEGADE** will noch im November sein Grafik-Adventure Flight of the Amazing Queen auf Diskette und CD-ROM veröffentlichen; letztere Version durchgehend mit Sprachausgabe. Eine deutsche Version (Text und Sprache) soll es auf jeden Fall geben. Die neue Fußballsimulation Sensible World of Soccer wird erst 1995 für PCs erscheinen.

■ **Keine weiteren Ergänzungen bei der Neuheitenplatte von DYNAMIX, SIERRA und KOTEL VISION.** Wer unsere Berichte in PC Player 8/94 (ECTS-Messe) und 10/94 gelesen hat, ist auf dem neuesten Stand in puncta Space Quest 6, King's Quest 7 & Co.



Das Spiel zum neuen Disney-Trickfilm kommt nicht nur für Konsolen. Virgin plant eine PC-Umsetzung von »The Lion King«.



Videospieler-Klassiker »RC Pro Am« tuckern Sie mit Ihrem Gefährt bei Seitenansicht über die Straße, sammeln Extras auf und müssen innerhalb eines Zeitlimits das Ziel erreichen. Sechs Fahrzeuge stehen zur Wahl, das Preisgeld investiert man in Reparaturen und die Pisten sind in verschiedenen Ländern wie Argentinien, Schweden oder Australien angesiedelt.

▲ Virgin

Neuere Versionen von seit längerem angekündigten Spielen gab's reichlich bei Virgin zu begutachten. Der »7th Guest«-Nachfolger **The 11th Hour** rutscht wohl in den Januar '95 hinein. Auch die grafisch vielsprechenden Westwood-Neuheiten **Command & Conquer** (Strategie) sowie **Lands of Lore II** (Rollenspiel) werden wir dieses Jahr nicht mehr erleben. Das Grafik-Adventure **Legend of Kyrandia 3** könnte hingegen bis Weihnachten fer-

tig sein. Grafik (edell) und Story (abgedreht) stehen; momentan werden schon die Texte für die deutsche Version übersetzt. Auch Argonauts durchgestyltem 3D-Ballerspiel **System Shock** werden noch gute Chancen eingeräumt, bis zum Weihnachtsgeschäft 1994 in den Regalen zu stehen.

Gut daran kommt das Spiel zum neuesten Disney-Trickfilm **The Lion King**. Am weitesten sind momentan die Konsolenversionen für Mega Drive und Super Nintendo; eine PC-Umsetzung soll aber in wenigen Monaten folgen. Man stelle sich auf Plattform-Action der niedrigsten Sorte ein; Kategorie »für die ganze Familie«. Eher robustere Genüiter sind die Zielgruppe von **Canon Fodder 2**. Der Nachfolger des (in Deutschland mittlerweile indizierten) Action-Strategiespiels bietet noch mehr Vielfalt bei der gewalttätigen Vernichtung ganzer Pixelmännchen-Horden. (hl/la)

Mitsumi FX001D

189,95 DM

komplett mit Karte und Treiber

CD Erotik*

Photo CDs	
Busen 1+2	je 39,95
Busen extra 1+2	je 39,95
Pleasure 1+2+3	je 39,95
Thai Bondage	69,95
Westside Girls	69,95
Pretty Woman	69,95
Collection Privée 1+2+3	je 49,95
Tast of Erotic Sampler	15,95
Pleasure No. 114	39,95
Girls In Lack and Leder	69,95
Heldis Girls	53,95
Aktfotografie True Color	
Jennifer, Carmen, Tamara oder Natalie	je 49,95
My Asian Collection 1+2	je 27,95
Pin up Girls 1+2	je 49,95
Private Puzzle	39,95
Private Girls	39,95
Sakura	32,95
Striptease	29,95
Striptipper	32,95
Sweet Dreams	79,95
Vinjoy 1+4	je 49,95
XXX-treme	32,95
Zplider Erotic	29,95
Amateur Models	69,95
Dirty Jeannies	69,95
Die Ledermaus	69,95
Women on Wheels	69,95
Extreme Hot Girls	49,95
Erotis	34,95
Erotic 1-5	je 29,95
Doors of Passion	79,95

CD Anwendungen

Pegasus 5.0	29,95
Pegasus 4.0	29,95
Night Owl 12, 13	je 39,95
10.000 Cliparts	29,95
Simtel 20 9/94	27,95
CICA Windows	27,95
Falk-Std-Platte (single)	47,95
OS/2 Hobbes	29,95
Thunder 1.0	19,95
Winware Vol. 6 neu	23,95

CD Lexika

Autos auf CD	49,95
Alles über HiFi	35,95
Bertelsm. Univ. Lexikon	119,95
Juniereinschulprüfung	79,95
Toooor!	49,95

CD Sound

A hard days night	69,95
BAP Pk Silbe	42,95
Chaos twice. Gronemeyer	29,95



Output deutsch
Jetzt auch in unserer
Muttersprache lieferbar!



The Fighter
Kämpfen Sie mit Vader
gegen die Rebellen!



Myst
Die absolute Raytrace-Game
nun auch für den PC!



Secrets Interaktiv*
Der interaktive Film. Ent-
decken Sie das Geheimnis!



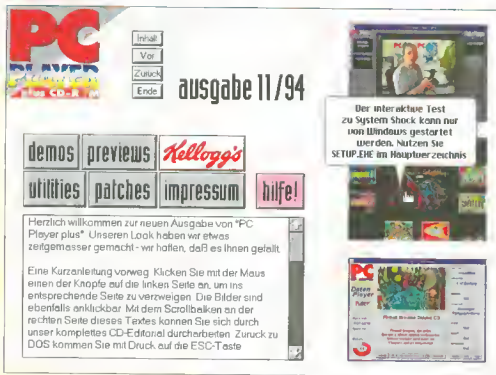
Collection Privée Vol. 3*
Eine Foto-CD mit
atemberaubenden
Schönheiten!



Thai Bondage*
Foto-CD mit ca. 100
Thai-Pictures

Preis- und Lieferungen freibleibend. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zuwenden. Die angegebenen Verkaufspreise verstehen sich in DM incl. 10% MwSt. zzgl. Versandkosten. Bei Erotik-CDs benötigen wir einen Altersnachweis. *Veränderungen, CD's u. Software Vorkasse, Nachnahme 0,- 40,- 200,- Warenwert. Hardware, Express- und Auslandsendungen nach Aufwand.

Tests, Demos & Videos



Ein neuer Look und noch mehr Komfort: Unser verbessertes Menü.

Auch im November bietet PC Player plus ein dickes ROM: Über ein Dutzend Demos auf knapp 600 MBytes machen Sie zum Tester der Spiele von morgen.

Wer hat da gesagt, wir würden ein monatliches CD-ROM nicht vollkriegen? Vier Wochen nach der Auftakt-Ausgabe von PC Player plus haben wir wieder eine schicke Scheibe produziert. Zwei Dutzend Demos, neue Videos und ein extralanger interaktiver Test bieten Ihnen Information und Unterhaltung, die wir im Heft nicht unterbringen konnten. Lesen Sie hier im einzelnen, was unser neues CD-ROM an exklusivem und auch selbst produziertem Material bietet.

Spiele-Demos

Mit 140 MByte Größe gibt es diesmal eine voll spielbare Vorab-Demo zu »Dragon Lore«. Dieses Adventure-Spiel soll Ende Oktober auf zwei CD-ROMs erscheinen – deutsche Bildschirmtexthe nicht ausgeschlossen. In unserer Demo können Sie schon einige Puzzles lösen. Leider fehlt noch die Musik; an manchen Stellen gibt es immerhin Sprachausgabe. Außerdem dabei: Eine Demo für zwei Spieler zum Roboter-Spektakel »Rise of the Robots«, erste spielbare Szenen zum Zauberer-Civilization »Master of Magic«, von Microprose und zwei aufsehenerregende Rennspiel-Demos mit jeweils für PCs neuartiger 3D-Grafik-Raufinen: »Super Karts« und »Zone Raiders«. Insgesamt 14 Programme können Sie auf PC Player plus anspielen. Und im Bereich »Previews« zeigen wir Ihnen einige der heißesten EAS-Neuheiten.

Bugfixes, Patches und neue Treiber

Spinnt ein Spiel? Mag Ihr CD-ROM-Laufwerk nicht? Unsere Kollektion aktueller Update-Patches direkt von den Herstellern kann Ihnen weiterhelfen. In dieser Ausgabe finden Sie neben Treibern für die gängigen CD-ROMs unter anderem den inoffiziellen Patch eines Lesers, um »Anstoss« mit den Daten und Namen der aktuellen Bundesliga Saison 94/95 zu füttern.

Utilities für jeden Spieler

Unsere Sammlung von praktischen Tools wird jeden Monat größer und praktischer. Diesmal sind ein paar Updates hinzugekommen, darunter die neue Version des Shareware-VESA-Treibers »UNIVBE«. Vom Comanche-Programmierer Kyle Freeman höchstpersönlich stammt ein neues Benchmark-Programm namens »Thruputt«, welches wir demnächst auch bei PC-Tests einsetzen werden. Einen Update gab es auch für das »Bootdisk«-Programm von Sierra und mit »Nalade« schalten Sie den lästigen Stromspar-Modus bei moderneren Festplatten aus. Da alle Programme wenig Platz brauchen, wiederholen wir jeden Monat die komplette Bibliothek.



140 MBytes spielbare Demo zu »Dragon Lore«

PC Player plus – Exklusiv

Wir bieten mehr als Spieledemos. Unser Programmier- und Video-Team hat diesen Monat beispielsweise einen interaktiven Testbericht zu »System Shock« auf die Beine gestellt. Sie können mehrere Spielszenen im Detail sehen und sich mit der Bedienung vertraut machen. Unser beliebter »Daten Player« ist auch wieder dabei.

SPIELBARE DEMOS

Arcade Pool
Black Hawk (Blackthorn)
Cool Spot
Cyclones
Desert Strike
Devilant
Dragon Lore
Master of Magic
Project X
Quarantine
Rise of the Robots
Star Crusader
Super Karts
Zone Raiders



SPIELE-PREVIEW

Albion
Alone in the Dark 3
Chaos Control
Cyberia
Dungeon Master II
Fighter Wing
Hell
Ultima 8: Last Vale
Lords of the Realms
PowerSlide
Star Trek: The Next Generation
Wacky Wheels
Xenophobe



TREIBER-SOFTWARE

Creative CR-563
EzSCSI 3.0 Update
Mitsumi FX-01
Mitsumi LU-905
Philips CM205



UPDATE-PATCHES

Anstoss
Archon Ultra
Epic Pinball
Falcon Gold



UTILITIES

Booldisk-Tools
CD-ROM-Tools
Festplatten-Identifizierer
Game Wizard Mogelhilfe
General Midi für MT-32
MT-32 für Roland GS
PC-Verlängerer
PCEM Bildbetrachter
Screenshots mit PCXDump
Soundblaster Tools
VGA-Treiber
VGA-Benchmarks





Geben Sie Gas bei »Super Karts«

Er enthält fast 500 Kurztests aus allen PC-Player-Ausgaben seit Januar 1993 und einige neue Redakteurs-Kommentare als Videoclips.

Im Bereich »Video« präsentieren wir Ihnen neben einer brandneuen Episode der »Multimedia-Leserbriefe« erste bewegte Bilder aus »Phantomagorix«, Szenen von den Dreharbeiten zu »Lost in Town« und einen tiefen Einblick in die Funktionsweise des Windows-Spiele-Baukastens »Klik & Play«.

Dem Zeichen vieler Spielehersteller folgend haben wir uns auch auf den 486er-Zug begeben: Um die Videos noch schärfer und größer darzustellen, verwenden wir eine neue Software, die leider auf 386-Rechnern zu verstärktem Ruckeln führt – die Entscheidung weg von der Briefmarke hin zum Graßbild ist uns wegen der treuen Leser mit älterer Hardware nicht leicht gefallen, aber auch bei uns bleibt die Zeit nicht stehen.

So starten Sie durch

Um unser CD-ROM so benutzerfreundlich wie nur möglich zu machen, haben wir uns besonders anstrengt. Keines unserer Programme installiert irgendwas auf Ihrer Festplatte (allerdings können sich einige Spieledemos auf die Platte kopieren – hierauf haben wir keinen Einfluss). Solange Sie nur in unserem Menü bleiben und kein Demo starten, wird nichts an Ihrem PC verändert.

Das Menü starten Sie von der DOS-Ebene mit dem Kommando »CDPLAYER«. Im Menü sind alle DOS-Programme aufgelistet und können auf Knopfdruck gestartet oder installiert werden. Für die Windows-Programme gilt das Kommando »SETUP«. Es legt lediglich eine Programm-Gruppe mit den einzelnen Icons an – bis auf diese Programmgruppe wird nichts an Ihrem System verändert. Unsere eigene Software »VideoPlayer«, »TestPlayer« und »DataPlayer« läuft nur nach Installation von »Video für Windows« von Microsoft, welches sich ebenfalls auf der CD befindet; bei Problemen mit Video für Windows müssen Sie sich

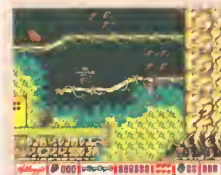
an die Firma Microsoft wenden.
Wenn Sie das Menü umgehen wollen, läßt sich die Software in allen Verzeichnissen auch direkt mit dem Kommando »GO« starten.

Bug im Menü!

Eigentlich sind wir ja nicht schuld, daß unser Menüprogramm auf manchen Grafikkarten spinnt. Die Hersteller der Karten und die Autoren unseres Entwicklungssystems schieben sich gegenseitig den schwarzen Peter zu. Für uns bleibt die traurige Tatsache: Auf manchen Karten mit S3-Grafikchip mag unser Menü nicht mit 256 Farben laufen. Glücklicherweise kann dem abgeholfen werden. Starten Sie das Menü unter DOS mit dem Kommando CDPLAYER /C7 also hinter dem Programmnamen einen Schrägstrich (Shift 7), dann ein großes »C« und dann die Zahl 7. Vorher muß ein Vesa-Treiber geladen oder im ROM vorhanden sein. Damit wird der Bug überlistet und das Menü erstrahlt in den korrekten Farben. Dies gilt übrigens auch für Benutzer der Ausgabe 10/94. Sobald uns ein Bugfix vorliegt, werden wir ihn auf zukünftigen CD-ROMs anwenden. (bs)

DAS SPIEL DES MONATS

Ab sofort präsentieren wir Ihnen als besonderen Bonus jeden Monat ein komplettes Spiel ohne Einschränkungen. In Zusammenarbeit mit Kellogg's finden Sie auf dieser CD-ROM das komplette Jump&Run-Spiel »Tany & Friends«. Sie können es vom Hauptmenü aus auf Festplatte installieren, oder aber auch direkt von der CD spielen (dann allerdings ohne Sound). Wechseln Sie einfach in das Verzeichnis »KELLOGG« auf der CD und tippen Sie »START« um gleich loszuspielen oder »GO« um das Spiel auf Festplatte zu installieren.



Magie, Strategie und Politik warten auf Sie in der »Master of Magic«-Demo

Downtown Games ist jetzt JE-Computer
neue Preise - knallhart kalkuliert!

Leichter - für alle

Berlin

jetzt...
besser



Highlights

11/94

NHL Hockey '95 CD	69,-
Sam & Max dt. CD	89,-
System Shock	79,-
Privateer+Strike Commander CD	99,-
1MB Simm	69,-
4MB Simm/PS/2	269,-
540MB Festplatte	495,-
CD-ROM Mitsumi FX001D	249,-
486DX2-66 Mainboard	549,-

Spiel des Monats

Bundesliga Manager

Auf dieses Spiel haben alle gewartet. Das unbedingte Muß für jeden Fußballfan. Kämpfe Dich hoch von Liga zu Liga, zeig es den anderen und mach es besser als des Originel... werde Meister !!!

nur DM 79,95

PC Disk 3.5"

1942 Pacific Air War	dA 89
Across the Rhine	dA 89
Alone in the Dark 2	dV 89
Al-Quds	dV 89
Amored First	dV 89
Chartbreaker	dV 89
Chessmaster 4000	eV 79

Colonization

Day of the Tentacle	dV 89
Desert Strike	eV 79
Die Siedler	dV 79
Erben der Erde	dV 79
F14-Fleet Defender	dA 95
FIFA International Soccer	dV 89
Flight Simulator 4.0	dA 49
Right Car Racing	dV 149
Indy Car Circuits	dA 35
Ishtar 3	dV 89
Mad News	dV 79
Magic of Endoria	dV 85
Mediamover 2	dA 79
Micro Machines	dA 69
Overlord	dA 59
Overlord	dV 79
Pizza Connection	dV 79
Quiz for Glory 4	dV 69
Reunion	dV 69
Robinson's Requiem	dV 65
Sim City 2000	dV 79
Star Trek 2	dV 85
Starmaster	dV 89
Subwar 2050	dV 79
Superhero League	eV 75
System Shock	dV 79
The Chase Engine	dA 59
The Elder Scrolls	eV 79
Tie Fighter	dV 89
TFX	dV 79
Ultima 8 - Lost Vale	dA 69
Wing Commander Armada	dA 69

PC CD-ROM

Alien Legacy	dV 79
Antas World Cup Edition	dV 79
Battle Island + Data	dV 129
Beneath a steel Sky	dV 85
Bloodnet	dV 89
Calculus + Rained City	dA 59
Dark Legions	eV 89
Day of the Tentacle	dV 89
Dig Dug	dV 89
Empire Delivers	dV 89
F1 - Pole Position	dA 79
Falcon Gold Edition	dV 89

FIFA Int. Soccer

F1 Grand Prix - Leader Golf	dV 68
Gabriel Knight	dV 78
Heimland 2	dV 79
Hurra Deutschland	dV 69
Joyrock Classics	dA 59
Kings Quest 1 & 2	dV 79
Land of Lore	dV 89
Larry 1-5 Completion	dV 89
Lil Dri	dA 79
Mad Dog Mc Creel 2	eV 65
Mad News	dA 89

Mega Race

Myst	dA 89
------	-------

NHL Hockey 95

Outpost	dV 78
Rebel Assault	dV 79
Sam & Max	dV 89
Star Control 1 & 2	dV 79
Star Control 1 & 2	dA 49
Subwar 2050 + Data	dV 89
System Shock enh.	dV 89
TFX	dV 89

Theme Park

UFO	dV 89
Ultima VII Complete	dA 89
Under a killing moon	dV 99
Wing Commander Armada	dA 79

COMPUTER

10.00 - 18.00 Uhr

30.859 32 19

030-852 80 42

0172- 83 72 001

Fax: 030- 852 80 04

030- 859 32 19

030- 852 80 42

0172- 83 72 001

Fax: 030- 852 80 04

PC Player

auf der

»Computer '94«

PC PLAYER

HITS THE ROAD



Was einst als reine »Amiga-Messe« begann, mouserte sich zum System-übergreifenden Spektakel für den Heimonschwärmer. Die »Computer '94« gilt als das größte Messeereignis in den Augen bundesrepublikanischer PC-Spieler. Rein von der Größe her steht sie zwar im Schatten von Brummern wie CeBit oder Systems, aber versuchen Sie auf diesen Profitevents mal, ein paar ordentliche Spiele aufzutreiben. Auf der Computer '94 geben sich hingegen primär Anbieter von Entertainment-Software ein Stelldichein.

Auf der Ausstellerliste stehen Größen wie Microprose (angeblich mit Sid Meier am Stand!), IBM, Rushware/Softgold, Electronic Arts und (Trommelwirbel) PC Player. Auf dem kleinen, feinen Stand E1 in Halle 11 (»Rolltreppe runter, dann gleich holt rechts«) wird unser geschultes Fachpersonal alle Besucher mit offenen Armen empfangen (...und ihnen am liebsten gleich ein Abi andrehen).

Schauen Sie auf jeden Fall mal vorbei. Wir freuen uns auf ein kleines Schwätzchen und planen eine vergewaltigende Aktion in Zusammenhang mit unseren CD-ROM-Videospielen... davon können Sie noch Ihren Enkelkindern erzählen! (hi)

WANN UND WO?

Die Computer '94 findet vom 4. - 6. November in den Hallen 10 und 11 des Kölner Messegeländes statt (Öffnungszeiten: 9 - 18 Uhr). Der Eintritt beträgt 20 Mark für Erwachsene; Schüler und Studenten kommen mit 15 Mark davon. Nähere Informationen erhalten Sie über die Fax-Hotline von Veranstalter ICP (Fax-Nummer 08106/34238).

BESTSELLER

PC-SPIELE-CHARTS

DEUTSCHLANDS PC-VERKAUFSHITS (DISKETTE)

↑ 1	TIE-FIGHTER (3) LucasArts	85%
↑ 2	FIFA INTERNATIONAL SOCCER (6) Electronic Arts	85%
↓ 3	DIE SIEDLER (1) Blue Byte	83%
↑ 4	THEME PARK (15) Bullfrog/Electronic Arts	88%
↓ 5	SIM CITY 2000 (2) Maxis	90%
↑ 6	HANSE - DIE EXPEDITION (-) Ascon	57%
↑ 7	ANSTOSS WORLD CUP EDITION (-) Ascon	85%
↓ 8	BATTLE ISLE II (5) Blue Byte	84%
↓ 9	ANSTOSS (3) Ascon	85%
↑ 10	PIZZA-CONNECTION (-) Software 2000	65%
↓ 11	1942 PACIFIC AIR WAR (7) Microprose	81%
↓ 12	PACIFIC STRIKE (8) Origin	76%
↓ 13	SAM & MAX IN THE ROAD (11) LucasArts	89%
↑ 14	X-WING (18) LucasArts	77%
↓ 15	ULTIMA VIII: PAGAN (10) Origin	89%
↓ 16	T.F.X. (13) Ocean	71%
↑ 17	CANNON FODDER (-) Virgin	75%
↓ 18	F-14 FLEET DEFENDER (20) Microprose	81%
↓ 19	DAY OF THE TENTACLE (19) LucasArts	93%
↑ 20	DER PLANER (-) Greenwood Entertainment	63%

Quelle: Media Control. Rechts neben dem Spieletitel steht jeweils die Wertung, welche das Programm beim Test in PC Player erzielte.

PC-VERKAUFSHITS (CD-ROM)

↔ 1	REBEL ASSAULT (1) LucasArts	91%
↑ 3	THEME PARK (6) Bullfrog/Electronic Arts	88%
↔ 3	OUTPOST (3) Sierra	55%
↓ 4	BATTLE ISLE II (2) Blue Byte	84%
↑ 5	BATTLE ISLE II SCENERY: ERBE DES TITAN (-) Blue Byte	85%
↑ 6	ANSTOSS WORLD CUP EDITION (-) Ascon	86%
↑ 7	MEGA RACE (8) Software Toolworks	49%
↑ 8	SSN-21 SEAWOLF (-) Electronic Arts	65%
↓ 9	ULTIMA VIII: PAGAN (4) Origin	89%
↓ 10	SAM & MAX IN THE ROAD (9) LucasArts	89%

Quelle: Media Control. Rechts neben dem Spieletitel steht jeweils die Wertung, welche das Programm beim Test in PC Player erzielte.

MUSIK-ROMS IN DER MACHE

■ U2 haben zwar noch keinen endgültigen Titel für ihr Werk, aber britische Multimedia-Spezialisten programmieren bereits fleißig am CD-ROM-Zoopaap.
■ «Tales from the Crypt» gibt's nicht nur im Fernsehen, sondern auch mit Elvis' »Virtual Graceland« (varerst nur für Mac).
■ Brian Enos ROM »Headcandy« soll bald erscheinen. Der clevere Produzent und Ambient-Mitfinder wird sicher kein gewöhnliches CD-ROM abliefern.
■ The Residents waren schon immer für schrille Aktionen gut. Nach ihrer »Freakshow« erscheint in Kürze »Gingerbreadman« zunächst auf Mac.

Alle Jahre wieder wird Köln von einer Plage heimgesucht. Mitte August fallen marodierende Horden von Journalisten, Promotoren, Indie-Bands und Musikverlegern in die gemütliche Stadt ein. Die ersten drei Gruppen trinken in alter Tradition den Stehimbiss-Mexikaner neben der Konzerthalle »Luxor« leer, während die Firmenbasse in vollklimatisierten Hotellobbys ganze Labels verdealen. Der Anlaß zu diesem feucht-fröhlichen Meeting nennt sich »Popkamm« und ist eine Messe, auf der niemand unverkorkt vor Mittag erscheint, und die vom geselligen Independent-Treffen zur größten europäischen Musikmesse herangewachsen ist. Während sonst Gespräche um Bands und deren Musik kreisen, beherrscht dieses Jahr das Wort

»Multimedia« die Szene. Streckenweise meinten alteingesessene Musikjournalisten, auf einer Computermesse gelandet zu sein: An fast jedem Stand luden Mäuse zum Klicken ein. Klar, das CD-ROM hat seit Peter Gabriels »XPloras« Einzug in die Musikbranche gehalten; das »Objekt der Begierde« für viele



Ein erstes Bild vom U96-CD-ROM

Bands ist eine Multimedia-Produktion. Dieter Garry, VIVA-Chef von »Gottes Gnaden«, brachte es in einer Gruppendiskussion auf den Punkt: »Jetzt will der Künstler nicht nur Videoclips, sondern auch noch so'n interaktives Zeug«.
Doch daß weitaus mehr vollmundige Ankündigungen als gute ROMs gemacht werden, kennt man aus der Computerbranche. Da die Plattenfirmen nur partiell Ahnung vom »digitalen Entertainment« haben, hauen sie in der Planung gerne daneben. Aber Know-how kann sich die Millionen-Dollar-Industrie einkaufen – Geld ist mehr als genug vorhanden.
So geschehen bei der innovativen »Matar-Music«: Sie verpaßten ihrem DJ Alex Christensen (Insiders

Messebericht »Popkamm«

I WANT MY ROM-TV

Jeder will's, kaum einer hat's: Multimedia-CD-ROMs sind der neue Hype der Musikszene.

besser bekannt unter seinem Pseudonym U 96) ein wasserdichtes CD-ROM, programmiert von der Berliner Firma Pixelpark. Auf einer Pressekonferenz wurde dem staunenden Fachpublikum das gute Stück vorgestellt. Der Spieler/Betrachter taucht in eine Technowelt ab, in der DJ Alex Tips und Verhaltenshinweise gibt. Nett: Aus verschiedenen Techno-Versatzstücken (sogenannten Patterns) mischt man sich seinen privaten Track zusammen. Es hört nach am Design, aber man verspricht, das CD-ROM kurz vor Weihnachten in die Geschäfte zu bringen.

Auch die Windows-Version von Peter Gabriels »XPLORA« – zusammen mit Princes »Interactive« immer noch State-of-the-Art-Produkt – hat sich auf den Spätherbst verschoben.

Wenn die großen Stars die Chance verpassen, tut sich eine Lücke auf, in die kleine, unbekannte Bands stoßen. Einen ersten Einstieg versucht Sony mit der Schweriner Band »Das Auge Gottes«

(siehe Test in dieser Ausgabe). Laut Nica Köpke, dem Multimedia-Beauftragten der Firma Sony, werden bald viele Sony-Acts auf CD-ROM zu finden sein. »Man könnte sich vorstellen, daß es eine Art digitalen Bonus-Track auf jeder normalen Audio-CD geben würde«, meint er. »Natürlich werden wir die Künstler genau aussuchen; denn dieses Medium das paßt nicht zu jeder Band.«
Eines steht trotz diverser Fehlschläge fest: Die Kombination »Musik/Multimedia-Technik« ist nicht aufzuhalten. Bleibt zu hoffen, daß man an die CD-ROM-Produktionen bald ebenso professionell herangeht wie an die Musik – dann werden die Fans weitaus besser versorgt als zur Zeit. (Anatol Locker/hli)

DER SPIELE - DEALER

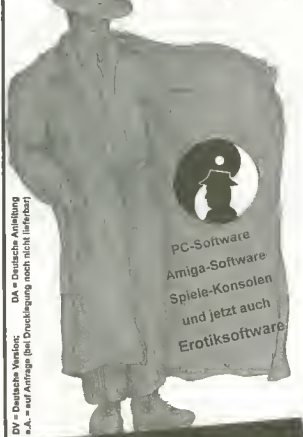
Tagespreise und Neuheiten für PC, Amiga und Konsolen auf Anfrage!

call him now!!!

Tel.: 0 60 31 - 33 74

Fax: 0 60 31 - 33 61

Mo - Fr von 11.00 - 18.00 Uhr



Hardware:	
CD-ROM Double Speed	229,- DM
Terra Tec Soundsyst. Gold 16 Bit, stereo, CD-Interface Stereo-Lautsprecher	199,- DM

Wing Commander Armada	DA 3.5 HD	69.95
Colonization	DV 3.5 HD	87.95
Lemmings 3	a.A. 3.5 HD	a.A.
Dreamweb (ab 18 J.)	DV CD-ROM	77.95
Bundesligaman. 3 Hattrick	DV 3.5 HD	79.95
Theme Park	DV CD-ROM	77.95
Die Siedler	DV 3.5 HD	78.95
Outpost	DA CD-ROM	82.95
Rebel Assault	DV CD-ROM	84.95
Tie Fighter	DA 3.5 HD	79.95
Star Trek Judgement Rites	DV 3.5 HD	84.95
Burning Steel 2	DV 3.5 HD	89.95
Alone In The Dark 3	a.A. a.A.	a.A.
Eye of the Beholder 3	DV 3.5 HD	82.95
Ultima 8 PagantSpeech P.	DV CD-ROM	94.95
Der Baulöwe (Windows)	DV 3.5 HD	a.A.
Hurra Deutschland	DV 3.5 HD	72.95
Zool 2	DA 3.5 HD	67.95
Master of Magic	DV 3.5 HD	66.95
Battle Bugs	DV 3.5 HD	a.A.
Star Trek Next Generation	DV CD-ROM	a.A.
Wing Commander 3	DV CD-ROM	79.95
Battle Isle 2	EV CD-ROM	92.95
Mad Dog II	DV 3.5 HD	149.95
Fritz 3	DA 3.5 HD	75.95
Ishar 3	DV 3.5 HD	85.95
Mad News	DV CD-ROM	76.95
Reunion	DA CD-ROM	89.95
Sam & Max	DV 3.5 HD	84.95
Pizza Connection	DV 3.5 HD	84.95

Kompletteste gegen 2 DM in Briefmarken oder anrufen!

(Versandkosten: 8,00 DM, ab 250,00 DM Bestellwert Versandkostenfrei).
Lieferung gegen NN + 4,90 DM zzgl. Zahlkarte oder BOK.
Auslandskasse zzgl. 20,00 DM Versand.
Es gelten unsere AGB, Änderung und Irrtum vorbehalten

Layout & Druck von:
Druck- & Beschriftungsservice Schröder
Tel.: 06474 / 8282 Fax: 06474 / 8406

Der Spezialist für
OTP und Werbung

AKTUELLE MELDUNGEN

BOB EZRIN GOES MULTIMEDIA



Van links nach rechts: Lars N. Ranning, George Grayson, Scott Page und Bob Ezrin

Sunflowers wird der erste Titel der vor kurzem gegründeten Softwarefirma »7th Level« speziell für den deutschen Markt adaptieren: Zum einen »Tune Lands«, ein in Amerika sehr erfolgreicher, interaktiver CD-ROM Zeichentrickfilm; zum anderen sollen zwei »Monty Python«-Titel erscheinen.

Zu den Gründern von 7th Level gehören Pink-Floyd-Producer Bob Ezrin sowie Scott Page (Ex-Saxophonist von Pink Floyd).

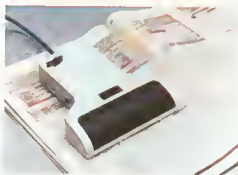
Beide haben auch mit anderen namhaften Bands zusammengearbeitet, unter anderem mit Supertramp und Toto (Page) sowie Alice Cooper, Peter Gabriel und Rod Stewart (Ezrin). Die 50 Mitarbeiter starke Firma will bescheidenweise nichts weiter, als »das erfolgreichste Multimedia-Unternehmen der Welt« werden.

LEGEND WIRD BELESEN

Legend Entertainment («Companions of Xanth», »Superhero League of Hoboken«) kündigte eine enge Zusammenarbeit mit Del Rey Books an. Zu den Autoren des weltgrößten Science-Fiction- und Fantasy-Publishers zählen so bekannte Autoren wie Anne McCaffrey, David Eddings, Terry Brooks und Alan Dean Foster. Geplant sind Computerspiele zu bekannten Romanen, auf Spielen basierende Bücher sowie gemeinsame Projekte. Die ersten beiderseitig entwickelten Produkte sind für Ende

1995 geplant. Wann werden wir wohl als Computer-Drogenreiter Fäden hinterjagen (McCaffrey) oder in den Genuß von »Das CD-ROM von Shannara« (Brooks) kommen?

HANDLICH SCANNEN



Erschwinglicher Forbscanner für den Heimgebrauch

In Verbindung mit einem umfangreichen Softwarepaket von IMAGE-IN soll der »Sicas Colour Hand Scanner« zum voraussichtlichen Preis von 595 Mark in den Handel kommen. Bilderfassung, Bildretusche und Texterkennung (OCR) werden damit großzügig abgedeckt; ein weiteres Programm erlaubt das optimale Einstellen der Scan-Auflösung. Diese beträgt maximal 800 dpi, bei einer höchsten Farbtiefe von 16,8 Millionen Farben. Eine A4-Seite kann mit zwei Scans-Vorgängen erfasst und dann per Software zusammengesetzt werden.

*** Zum 1.9. senkte Compaq in Deutschland seine Preise im Schnitt um fast 20 Prozent. IBM, DEC und SNI wollen bald nachziehen. Bislang zurückhaltend verhält sich Vobis; Apple plant momentan keine Preissenkungen.

*** Im zweiten Quartal 1994 wurden in Deutschland rund 600.000 PCs verkauft. Europaweit sind die Verkaufszahlen im Vergleich zum Vorjahr um 17,8 Prozent gestiegen. Der bisherige Marktführer IBM ist mit 10,5 Prozent Marktanteilen hinter Compaq (12 Prozent) zurückgefallen. Dritter ist Apple mit 6,6 Prozent. Bei den Handelsketten führt Vobis mit 3,8 Prozent nur noch knapp vor Escom (3,3 Prozent).

*** Nach Angaben der Zentralstelle für Arbeitsvermittlung (ZAV) sind die Chancen, einen EDV-Job zu bekommen, 1994 sehr schlecht. Das Verhältnis von Bewerbern zu offenen Stellen beträgt nur 1 zu 20. 1987 kam noch auf jeden Bewerber mindestens eine offene Stelle.

*** Cyrix hat einen Zusatz zu seiner gerichtlichen Beschwerde gegen Texas Instruments nachgereicht. Bei dem Streit geht es um die ungeliebte Nutzung von Cyrix-Gedankengut durch TI. Ein Gericht soll es nun Texas Instruments aufgrund »Veruntreuens von Handelsgeheimnissen« dauerhaft untersagen, in seinen Prozessoren geistiges Eigentum von Cyrix zu benutzen.

*** Laut der Electronic Industries Association (EIA) verfügen mittlerweile 8 Prozent aller US-Haushalte über ein »Multimedia-System«, d.h. einen PC mit CD-ROM-Laufwerk und Soundkarte. Bei Umfragen tendieren Männer dazu, den Begriff »Multimedia« mit Computern in Verbindung zu bringen, während Frauen Multimedia eher als interaktives Fernsehen verstehen.

*** Microsoft will mit der Reader's Digest Association zusammenarbeiten, um auf Grundlage ausgesuchter Referenzbücher Multimedia-Software herzustellen. Die entstehenden Produkte werden von beiden Unternehmen vermarktet.

*** Unter Leitung von Intel wird an der Entwicklung eines neuen Modem-Standards namens DSVD (Digital Simultaneous Voice and Data) gearbeitet. Dieser soll es erlauben, mit Hilfe eines 28.800-Baud-Modems auf einer einzigen Leitung gleichzeitig Gespräche zu führen und Daten auszutauschen.

*** Den Koran, das heilige Buch des Islams, gibt es nun auf vier CD-ROMs in den Sprachen Deutsch, Englisch und Französisch. Manche Textstellen werden von bekannten islamischen Persönlichkeiten vorgelesen.

*** Der aktuelle Dame-Weltmeister ist ein Computer: Das auf dem Silicon Graphics Challenge XL (16 Prozessoren, 1 GByte RAM, fünf Festplatten mit je 2 GByte Speicher) laufende Programm schlug nacheinander den amtierenden Weltmeister Dr. Marion Tinsley und den zweitbesten Spieler, Don Laferty. Laut Silicon Graphics benötigt der Computer für diese Spielstärke 280 Milliarden Bits an Informationen.

Um alle für ein Schachspiel nötigen Informationen abzudecken, würde man etwa 560 Milliarden Bits an Daten benötigen.

aktuelle



TELEFONKARTEN

GEFÄLLIG?

Anlässlich der Veröffentlichung des ersten PC-Spiels von Kellogg verschen wir 6 Telefonkarten. Sie stammen aus der auf 3.000 Exemplare pro Motiv limitierten »Jugend trainiert für Olympia«-Serie, die von Kellogg gesponsert wird. Natürlich sind die Karten noch unbenutzt und damit echte Sammlerstücke. Wer eine der 6 Karten gewinnen will, schreibe uns bitte eine Postkarte mit der Antwort auf folgende Frage: Wie heißt das Kellogg-Computerspiel (das auf dem CD-ROM der aktuellen PC Player plus zu finden ist)? Einsendeschluß ist am 1. November 1994; der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Postkarte mit der Antwort und Ihrem Absender schicken Sie an: DMV Verlag - Redaktion PC Player - Kennwort »Kellogg« - Gruber Str. 46 a - 85586 Poing



>>>

MUTIG IN

<<<

REGIONEN

VORDRINGEN,

WO

NOCH KEIN PC

<

VORHER

WAR.

<<<



Erobern Sie das Weltall mit einem Pentium® Prozessor in Ihrem neuen PC, und Sie werden von der Wirklichkeitsnähe dieses Abenteuers überrascht sein. Diese realistische Wirkung wird durch Grafiken in Filmqualität und digitaler Tonwiedergabe noch verstärkt. Die Extraproduktion des



Pentium Prozessors ermöglicht es Ihnen nicht nur die besten Computerspiele von heute zu erleben, sondern auch die von morgen.

Heben Sie ab. Sprechen Sie noch heute mit Ihrem PC-Händler und fragen Sie ihn nach einem PC mit dem Intel Pentium Prozessor. **intel.**

AUFREGENDE ABENTEUER BEGINNEN MIT EINEM PENTIUM® PROZESSOR

RUMPELN UNTERM MONITOR

Endlich mal ein intelligentes Design für die Multimedia-Lautsprecher am PC: Das Sony-Modell »CSS-8100« wird einfach unter den Monitor gestellt. Eine spezielle Platte mit eigenen Standfüßen verhindert, daß der Monitor mit den Lautsprechern in Kontakt kommt und bei tiefen Tönen mitschwingt. Auch an eine magnetische Abschirmung wurde gedacht. Neben einem Lautstärke-Regler ist ein Bass-Booster an der Vorderseite zu finden; dank dickem Resonanzraum zaubert das System ordentliche Explosionsgeräusche unter den Monitor.

Durchdacht sind die diversen Buchsen: Mikrafon und Line-In müssen jetzt nicht mehr umständlich hinten am PC gesucht werden, sondern lassen sich an die Vorderseite der Box durchschleifen. Die entsprechenden Buchsen verschwinden hinter einer Franklapp. Selbst an einen einfach erreichbaren Kopfhörerausgang hat man gedacht. Das CSS-8100 ist ab sofort im Fachhandel für knapp 300 Mark erhältlich.

3D-SOUND

Media Visan hat Soundkarten entwickelt, die »dreidimensionalen Sound« auf normalen PCs ermöglichen. Der Effekt entsteht durch Verbindung von 16-Bit-Sound mit der SRS-Technologie (Sound Retrieval System). Außerdem bieten die neuen Karten Stereoklang, 20 Stimmen FM-Synthesizer und Kompatibilität zu den gängigen Standards. Die Standardausführung (Premium 3-D SCSI 2 bzw. 3-D MCD) kostet etwa 330 Mark, die Media Visan Pro 3-D rund 600 Mark. Bei letzterer ist die Professional Wave Table bereits eingebaut, die sich als Upgrade für ca. 300 Mark auch einzeln erstehen läßt.



3D-Sound zum Einbauen von Media Vision



Die neuen Lautsprecher von Sony haben viele Sonderfunktionen

MICROSOFT HAUT IN DIE TASTEN

18 Monate lang hat Microsoft an seinem »Natural Keyboard« gefeilt. Das Tastenfeld ist aufgeteilt und nach außen verdreht, um eine gerade Haltung des Handgelenks zu ermöglichen. Breite und Neigungswinkel der Tastatur sollen ein entspanntes Arbeiten gewährleisten. Diesem Zweck dient auch die integrierte Auflagesfläche. Die Tastatur ist im übrigen mit drei speziellen Windows-Tasten ausgestattet, die direkt auf den neuen



Eingebekommt unter Windows: Das »Microsoft Natural Keyboard«

grafischen Task-Manager zugreifen bzw. die Erstellung von kontextsensitiven Tastaturkürzeln erlauben sollen. Für Spiele mit Tastaturbelegung (z.B. »System Shock«) ist das Keyboard aber nicht unbedingt geeignet.



Boeder bietet zur Zeit acht unterschiedliche Bildschirmrahmen an

BOOM BEI CD-ROM-LAUFWERKEN

Nach Schätzungen von Marktführer Mitsumi werden 1994 weltweit 15 Millionen CD-ROM-Laufwerke verkauft. Letztes Jahr gingen etwa 8 Millionen Laufwerke über den Ladentisch, 1992 waren es noch 3 Millionen. Die Prognose für 1995: Rund 30 Millionen zusätzlich verkaufte Laufwerke. In Deutschland wurden in den letzten Jahren insgesamt 2 Millionen CD-ROM-Laufwerke abgesetzt, mit stark ansteigender Tendenz. Die Softwareindustrie trägt dieser Entwicklung Rechnung; viele Spielefirmen werden 1995 keine

Diskettenspiele mehr entwickeln, sondern allen-falls abgespeckte Versionen ihrer CD-ROM-Titel nachschieben.

»MONNIE« ODER »MONITOP«?

Gleich zwei Firmen appellieren an ihr ästhetisches Empfinden und bieten Monitoraufsätze an. Bei R-line heißen die Pappdinger »Manitops«, enthalten als Bonus ein Mouse-Pad aus Pappe und kosten etwa 20 bis 25 Mark. Auf Wunsch

werden auch individuelle Rahmen produziert. Boeder bietet seine Mative als »Mannies« an, zum Preis von circa 15 Mark. Allerdings passen die Bildschirmrahmen beider Hersteller nur auf 14- und 15-Zoll-Monitore. (la)

R-line hat zwölf verschiedene Mative im Programm



> > >

NUR EIN WENIG

REALISTISCHER

UND

SIE BRAUCHEN EINEN

> > >

PILOTENSCHIEIN.

<



Erobern Sie den Himmel mit einem Pentium® Prozessor in Ihrem neuen PC, und Sie werden von der Wirklichkeitsnähe Ihres Cockpit-Erlebnisses beeindruckt sein. Diese realistische Wirkung wird durch Grafiken in Filmqualität und digitaler Tonwiedergabe noch verstärkt. Die Extraleistung des



Pentium Prozessors ermöglicht es Ihnen nicht nur die besten Computerspiele von heute zu erleben, sondern auch die von morgen.

Heben Sie ab. Sprechen Sie noch heute mit Ihrem PC-Händler und fragen Sie ihn nach einem PC mit dem Intel Pentium® Prozessor. **intel**

<

REALISTISCHE ABENTEUER BEGINNEN MIT EINEM PENTIUM® PROZESSOR

>

STREIT- GESPRÄCH

ZENSUR

Sabald ein Spiel auf der Index-Liste landet, verschwindet es schlagartig aus den Händlerregalen. PC Player diskutierte mit der Leiterin der »Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften«.

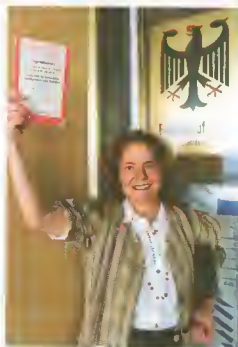
Seit Mitte der 80er Jahre finden sich neben Filmen wie dem »Keltensagenmysterium« und Rechtsaußen-Musik der »Böhse Onkelz« auch Computerspiele auf dem Index für jugendgefährdende Schriften. Seitdem ist eine heiß geführte Diskussion über den Sinn und Zweck einer Indizierung von Spielen entbrannt.

PC Player-Autor Raland Austinat pilgerte nach Bonn, um der Leiterin der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPS), Elke Manßen-Engberding, auf den Zahn zu fühlen.

PCP: Wie kann man sich denn den Indizierungsprozess vorstellen? Kommt da einmal im Monat ein Kleinstaster mit allen verdächtigen Spielen vor, die Sie dann bis zum letzten Bild durchspielen müssen?

BPS: Nein, glücklicherweise nicht. Wir werden bloß auf Antrag hin tätig, wir können nur das überprüfen, was uns von den Jugendämtern geschickt wird. Dabei haben wir zwei Möglichkeiten, über die Jugendgefährdung zu entscheiden: Zum einen können wir das Spiel im Falle offener Jugendgefährdung dem Dreiergremium vorlegen, zum anderen wird in Fällen der einfachen Jugendgefährdung das Zweier-Gremium hinzugezogen.

PCP: Welche Merkmale unterscheiden offenbare und allgemeine Jugendgefährdung?



Elke Manßen-Engberding, Leiterin der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften: »Niemand hat vor, demnächst in jedes Wohnzimmer einen Palizisten zu setzen, der darüber wacht, was die Eltern ihren Kindern vorspielen.«

„Wir können nicht sagen, drei Morde sind noch OK, ab dem vierten wird indiziert. Es kommt auf den einzelnen Fall an.“

BPS: Rechtlich ist ein Medium dann »offenbar« jugendgefährdend, wenn die Gefährdung klar und zweifellos zu Tage tritt. Das sind z.B. rechtsradikale Spiele, oder solche, in denen offen dazu aufgerufen wird, Menschen umzubringen.

PCP: Angenommen, Sie erhalten einen Antrag, ein Spiel zu prüfen – wird das dann nur mal kurz angespielt oder haben Sie dafür eigene »Testspieler«?

BPS: Wir sind dazu verpflichtet, Spiele in voller Länge durchzuspielen, was manchmal natürlich auch sehr lange dauert. Je nach Zeitlege spielen wir alle an den Spielen, wir haben aber eine Mitarbeiterin, die sich nur aufs Spielen spezialisiert hat. Dann müssen wir es den Besitzern auch in voller Länge vor-

führen und ihnen dabei Gelegenheit geben, sich an dem Spiel zu betätigen.

PCP: Nach welchen Kriterien wird indiziert? Ähnlich wie bei der amerikanischen Filmkontrolle, bei der z.B. die Anzahl von Morden und Gewaltverbrechen über Jugendfreiheit entscheidet?

BPS: Nein, bei uns ergeben sich die Kriterien aus dem Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften. In Paragraph 1 ist dabei beispielhaft aufgezählt, welche Medien das sind: unsittliche, verhetzend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhaß anreizende sowie die Kriegsverherrlichung. Wir können also nicht sagen, drei Morde sind noch OK, ab dem vierten wird indiziert. Es kommt auf den einzelnen Fall an.

Wenn uns Spiele vorgelegt werden, geht es ja meistens darum, Menschen in beliebiger Anzahl zu töten und die Spielidee ist dann oft, für das Töten von Menschen positiv belohnt zu werden. Bei rassenhetzerischen Programmen, bei denen z.B. türkische Mitbürger auf übelste Art und Weise diffamiert werden, fällt uns eine Bewertung einfacher. So etwas als jugendgefährdend einzustufen, liegt eigentlich auf der Hand.

PCP: Gut, nehmen wir also an, Sie prüfen ein Spiel auf seinen Inhalt: während dieser Zeit ist es aber auf dem Markt frei erhältlich, wie es beim gerade indizierten »Daam« der Fall war. Jeder konnte das Programm doch monatelang ohne Probleme kaufen.

BPS: Das ist richtig. Zum Glück gibt es in der Bundesrepublik Deutschland keine Zensur, da muß der Jugendschutz zu Gunsten der Pressefreiheit zurückstehen. Diese ist ja in Absatz 5 im Grundgesetz verankert, so daß wir auch für den Schutz der Jugend nicht in Kauf nehmen können, daß die Pressefreiheit ausgehebelt wird, indem wir ein Spiel von vornherein verbieten.

PCP: In den USA hört man ja schon Sprüche wie »Indizierung ist der erste Schritt zur Bücherverbrennung«. Das kann man dann wohl doch so nicht stehen lassen...

BPS: Nein, auf keinen Fall, zumal durch eine Indizierung das Spiel ja nicht der kompletten Bevölkerung verboten wird, sondern lediglich Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren davon geschützt werden sollen, da diese in ihrer Entwicklung noch nicht ganz ausgereift sind.



PC Player-Autor Raland Austinat: »Im Vergleich zu so manchen Vorabendserien im Fernsehen, sehen einige indizierte Computerspiele wie Waisenknaben aus.«

ja in vielen Fernsehfilmen gewisse dramaturgische Ideen, daß z.B. die Strafverfolgungsbehörden eingreifen. In Spielen sind sie doch oft selbst Richter und Henker.

PCP: Welchen Einfluß hat die grafische Darstellung einer Gewalttat auf Ihre Bewertung, oder, anders gefragt, welcher Abstraktionsgrad wird bei der Prüfung noch toleriert? Ich erinnere mich da an die U-Boot-Simulation »Silent Services«, bei der man »lediglich« die torpedierten Schiffe brennend untergehen sieht. Das Spiel wurde ja auch noch anfänglicher Indizierung und darauffolgenden Gerichtsverhandlungen wieder freigegeben.

BPS: Man muß sich immer am aktuellen Stand der Technik orientieren, und da sind die Grafiken heute ja um einiges krasser, präziser oder »echter« geworden. Nehmen wir mal Simulationen, in denen man z.B. in einem Flugzeug sitzt und dann den Auftrag bekommt, Länder zu bombardieren, man aber weitgehend »nichts« sieht. Da waren wir uns nicht ganz schlüssig, wie diese »indirekte« Gewalt von Kindern und Jugendlichen empfunden wird und ob sie sich überhaupt etwas dabei denken. Dazu lassen wir übrigens gerade ein Gutachten erstellen, ob und wie Kinder und Jugendliche das mit Krieg und dessen Verherrlichung verbinden.

PCP: Es ist ja generell die Frage, ob Kinder solche anspruchsvollen Simulationen spielen können.

BPS: Das ist richtig, diese Frage ist auch bei der Idee einer Alterseinstufung von Spielen aufgekommen. Solche Programme sind sehr schwer einzustufen, weil jüngere Kinder sie ja ohnehin nicht spielen können. Ich denke, für Kinder ab 6 Jahren sind ausschließlich Spielekonsolen interessant. In diesem Bereich tut sich in letzter Zeit aber auch Gewalttätiges.

„Gerade im Computerbereich macht man die Erfahrung, daß die Eltern sich am wenigsten auskennen. Die wissen oft noch nicht mal, wie man den Rechner hochfährt.“

PCP: Sie spielen vermutlich oft sogenannte »Blood Codes« an, nach deren Eingabe Gewaltszenen nach »realistischer« dargestellt werden. Die kennen Sie aber zunächst auch nicht, wenn Sie ein Spiel prüfen, das ohne die Codes recht »harmlos« aussieht.

BPS: Wenn wir ein Spiel prüfen, spielt das zunächst mal keine Rolle, wir gehen da von der Spielbeschreibung in der Anleitung aus. Es gibt allerdings Programme, in denen Codes oder deren Auswirkun-

»Doom« wurde in Deutschland indiziert: »Ausschlaggebend war das Töten von Menschen mit den verschiedensten Mardarinstrumenten, insbesondere der wohl hinlänglich bekannten Ketten säge.«



gen vorgeführt werden, so daß Kinder daraus schließen können, daß solche Codes existieren. Bei einem Spiel, welches wir gerade prüfen, ist es uns sogar selbst gelungen, zwei solcher Codes durch einfaches Ausprobieren herauszubekommen. Da wird es bei Kindern, die sich doch länger mit Videospielen beschäftigen, sicherlich auch schnell klappen. So etwas wird dann natürlich schon in unserer Entscheidung berücksichtigt.

PCP: Sie haben vorher die Selbstkontrolle der Softwareindustrie angesprochen. In England werden Spiele bereits mit einem »Ab xy Jahren«-Aufkleber verkauft. Werden Sie und Ihre Mitarbeiter in der BPS dadurch in Zukunft arbeitslos?

BPS: Das glaube ich nicht, obwohl bei bestimmten Spielen Altersempfehlungen sicherlich recht hilfreich sind. Ob diese Empfehlungen dann ausreichen, werden wir überprüfen. Wenn z.B. ein Aufkleber »ab 14« sagt, wir aber einen Antrag zur Prüfung erhalten und der Meinung sind, das Spiel ist verwerfend, dann können wir es trotzdem indizieren.

PCP: Vor ein paar Jahren mußten für die deutsche Version alle Hakenkreuze im Adventure »Indiana Jones and the last Crusade« umgemalt werden, im Filmwarbild blieben sie hingegen drin.

BPS: Dafür sind nicht wir zuständig, sondern es fällt in den Geltungsbereich des Paragraph 86a des StGB, der das Verwenden von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen unter Strafe stellt. Dieser Paragraph ist ja aus der Idee entstanden, daß wir in Deutschland solche Symbole nicht mehr sehen möchten, und ich denke, das ist auch ein berechtigtes Anliegen. Natürlich werden z.B. Hakenkreuze in Lehr- oder Spielfilmen wie »Schindler's List« benutzt, das kann man gar nicht verhindern. Ob sie aber in einem Spiel auftauchen und dann einen solchen Strafbestand darstellen, wird ausschließlich vom Staatsanwalt geprüft.

PCP: Das ist dann auch der Grund für den Einzug von »Waffenstein 3D« gewesen?

BPS: Genau, deswegen ist es bundesweit beschlagnahmt worden. Dafür sind nicht wir, sondern

die Polizeidienststellen in Zusammenarbeit mit den Staatsanwälten verantwortlich gewesen.

PCP: Was war denn dann der entscheidende Punkt für die Indizierung vom Nachfolgespiel »Doom«?

BPS: Nun, da war ausschlaggebend das Töten von Menschen mit den verschiedensten Mardarinstrumenten, insbesondere der wohl hinlänglich bekannten Ketten säge.

PCP: Mal ganz provokant gefragt: Ist es nicht besser, daß manche Jugendliche sich bei einer Runde »Doom« abregieren, als daß sie auf der Straßenausländer zuschlagen?

BPS: Selbstverständlich sollen sie keine Ausländer verprügeln. Nur ist es doch umstritten, ob man sich beim Spielen abregiert. Die da zugrundeliegende Katharsis Theorie ist z.B. für das Fernsehen von den meisten Wissenschaftlern ad acta gelegt worden. Und ob man sich an PCs oder Spielkonsolen abregieren kann, wage ich auch zu bezweifeln.

PCP: Wäre es dann nicht sinnvoll, viel früher anzusetzen? Zum Beispiel durch Gespräche mit den Kindern dafür Sorge zu tragen, daß sie so gefestigt aufwachsen, daß solche Spiele sie gar nicht mehr davor beeinflussen können?

BPS: Das ist sicherlich wünschenswert und wird von niemandem bestritten, ob es nun zu Hause oder in der Schule geschieht. Nur ist es ja leider oft so, daß Kinder gar keinen Ansprechpartner haben, mit dem sie so etwas besprechen können. Gerade im Computerbereich macht man die Erfahrung, daß die Eltern sich am wenigsten auskennen. Die wissen oft noch nicht mal, wie man den Rechner hochfährt.

Aber denken Sie an jene, die auf die Straßengehen und Ausländer verprügeln. Ich will damit nicht sagen, daß sie von solchen Spielen dazu angeregt worden sind. Ich frage mich dann nur, wie jemand auf solche Ideen kommt. Es wäre doch Aufgabe der Hersteller, die schlimmsten Auswüchse nun doch nicht auf den Markt zu bringen. Ist es denn in unserem Interesse, daß man spielerisch eingeipflicht bekommt, Menschen auf brutale Art und Weise zu töten?

(Roland Austinat/hl)

SICHER KÖNNTEST DU STERBEN ABER SO IST DAS LEBEN

* Das Gorenreich befindet sich im Krieg mit der außerirdischen Allianz. Von der Wahl Deines Verbündeten und von der Planung Deiner Kampfstrategie hängt es ab, wer die Ascalon-Schlucht beherrschen wird.

* Wähle Deinen Verbündeten von einer der beiden gegnerischen Parteien. Du kannst elf verschiedene bewaffnete Raumschiffe fliegen. Du kannst über 100 verschiedene Weltraumflüge unternehmen. Dann kannst Du für beispiellose Wiederholungsspiele die Seite wechseln.

* Plane Strategien, führe Schlachten durch, fliege Geheimmissionen, erobere Gebiete - mit voller Kampfausrüstung - im Nebel und in Asteroidenfeldern.

* Fesselnde, hoch-realistische 3-D Graphiken, mit echt aussehenden Raumschiffen und sich ständig ändernden Erscheinungsformen. Gouraud- und Phong-Schattierung und kinematische Multimedia Videos.

* Aufpeitschende Musik, schrille Toneffekte, und eine CD ROM Version mit voll digitalisierter Sprache, die von professionellen Schauspielern gesprochen wird.



FOR IBM PC AND IBM PC CD-ROM

Distributed by

GAMETEK

GAMETEK Deutschland GmbH, LHS, Gesellschaft für Logistik,
Postfach 101742, 41017 Monchengladbach, Germany.



TAKE 2
INTERACTIVE SOFTWARE



Vergleichstest: Spezial-Joysticks

für Flugsimulationen

WIE IM SIEBTEN HIMMEL

Ohne einen optimalen Joystick wird der schönste Luftkampf zur Bruchlandung. Wir haben den Flightstick Pro, das Thrustmaster Komplettsystem, den nagelneuen Wingman Extreme und den brandheißen Phoenix einem harten Praxistest unterzogen.

Können Sie sich vorstellen, daß der Rote Baron seinen Dreiecker mit einer Schreibmaschine gesteuert hat? Oder daß Clint Eastwood die »Firefox« mit einer Maus entführte? Wohl kaum, doch hat so mancher PC-Besitzer genau dieses Problem. Flugsimulationen gibt es wie Walken am Herbsthimmel, nur gute Joysticks, die alles bieten, was das Fliegerherz begehrt, sind eher selten. Wir hoben uns die vier besten Flightsticks vorgenommen und auf ihre Flugtauglichkeit getestet. Mit dabei sind der brandneue Wingman Extreme von Logitech, der Flightstick Pro von CH, das Thrustmaster Flight Control System samt Weapon Control System Mark II und den Ruderpedalen sowie der Phoenix, das neue Flaggschiff von Gravis. Mit den Programmen »Strike Commander«, »Comanches« und »Aces over Europe« haben wir geprüft, welche Vorteile die Flightsticks in den Proxis gegenüber normalen Joysticks haben.

Gravis Phoenix

Der brandneue Gravis Phoenix fällt zuerst durch sein futuristisches Äußeres auf und erstaunt durch die gebotenen Features. 46 Tastenfunktionen, analoge Seitenruder- und Schubkontrolle, acht Feuerknöpfe am eigentlichen Joystick und alle Funktionen sind frei programmierbar. Die Neugier auf das edle Teil war ebenso groß wie die Skepsis – wie soll das

alles für einen Normalsterblichen beherrschbar sein? Doch dazu später mehr.

Der Phoenix wird an einen Gameport und an den Tastatur-eingang angeschlossen, das Keyboard stößt man wiederum an den Joystick. Auf der linken Seite des Phoenix befinden sich die Ruderkontrolle, die durch Drehen des kleinen »Armes« funktioniert und die leichtgängige Schubkontrolle, für die der Regler vor- und zurückgezogen wird. Alle Kontrollen und Buttons sind sinnvoll angebracht, nur der Stick fällt vergleichsweise negativ auf. Es fehlt eine Stütze für den Handballen, so daß bei längerem Spielen die Hand schwer wird und nach unten rutscht. Leute mit kleinen Händen werden Probleme haben, alle Buttons leicht zu erreichen und der zweite Feuerknopf ist ungünstig seitlich oben platziert. Abgesehen davon steht der Phoenix sicher auf dem Tisch, nur nimmt er der Tastatur ihren Platz weg.

Noch dem Laden eines kleinen Programms sieht man eine Grafik des Phoenix auf dem Monitor. Ein Mousclick auf einen

Button genügt und schon können Sie sich aussuchen, mit welcher Funktion Sie die Taste belegen wollen. Das ist entweder einer von vier Feuerknöpfen, eine Taste oder sogar eine Tastenkombination, beispielsweise »Strg+B« für den Schleudersitz in Aces over Europe. Ein beliebiger Button wird als Shift-Taste benutzt, mit dem die zweite Funktion jeder anderen Taste aufgerufen wird.

Die Schubkontrolle läßt sich prinzipiell mit jedem Programm verwenden, denn entweder wird die analoge Abfrage genutzt oder man stellt die entsprechenden Tastaturkommandos ein. Mit unseren drei Testprogrammen funktionierte dies einwandfrei und auch bei Spielen wie »TIE-Fighter« oder »Privateer« gab es keine Pro-



WAS IST EIN »FLIGHTSTICK«?

Wir haben den Begriff Flightstick folgendermaßen definiert: Ein Joystick muß mindestens vier Feuerknöpfe, einen Vier-Wege-Schalter (»Coolie-Hat«) und/oder einen Regler für den Schub besitzen. Somit haben wir Sticks wie den Jetstick von CH oder den »kleinen« Wingman von Logitech in diesem Test nicht berücksichtigt, da sie keinen Coolie-Hat besitzen oder wie der Jetstick auch keine Schubkontrolle.

bleme. Gleiches gilt für das Seitenruder: Besitzt das Spiel eine analoge Abfrage, muß nichts eingestellt werden. Andernfalls gibt man mit Hilfe der hervorragenden grafischen Benutzeroberfläche die Tastaturbefehle ein, die im Handbuch stehen. Da keines der Spiele auf dem Markt bislang den Phoenix explizit unterstützt, genügt das Auswählen von »Joystick« in den jeweiligen Menüs, da Gravis' neues Flaggschiff zum Flightstick Pro oder dem Thrustmaster nicht kompatibel ist. Beim Hörtest machte sich vor allem passiv bemerkbar, daß der Phoenix durch vier Schalter auf der Unterseite schnell und effektiv an jedes Spiel angepaßt wird, wenn Sie etwa beim Bewegen des Sticks mehr Widerstand wollen. Außerdem verändern zwei Schalter, wie rund der Stick läuft. Das läßt sich sogar auf nur vier Ecken reduzieren, so daß auch Hüpfspiele für den Phoenix kein Problem sind. Die Rückhalfedern sind erstklassig, selbst bei harten Luftkämpfen in allen drei Spielen verstellte sich der Phoenix nicht. Die Schubkontrolle lief ebenfalls tadellos, nur das Seitenruder hatte etwas Probleme, wieder in die neutrale Stellung zurückzukehren. Das störte den Spielverlauf aber nicht erheblich.

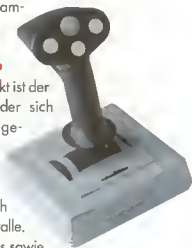
Bei Strike Commander fiel negativ auf, daß ein eigener »Coolie Hat«, also ein kleiner Vier-Wege-Schalter, für die Cockpit-Rundum-Sicht fehlt. Alternativ zur Kombination von Joystick und zweitem Feuerknopf bleiben die vier ringförmig angeordneten Buttons vor dem Seitenruder, nur kommt das der Steuerung des Flugzeugs nicht entgegen. Bei den drei Kankurrenten ist das besser gelöst.

Trotz ein paar kleiner Mängel ist der Phoenix nicht nur für Piloten erste Wahl. Da er für jedes Spiel sehr leicht programmierbar ist, funktioniert er von der Flugsimulation bis zum Jump'n'Run oder »NHL Hockey« einwandfrei. Wer auf das Flair echter Ruderpedale verzichten kann, ist mit dem Phoenix optimal bedient, da im Grunde die Anschaffung eines zusätzlichen digitalen Sticks entfällt. Wer gerne und

alt fliegt, profitiert vor allem davon, nicht mehr mit Joystick und umständlichen Tastaturkombinationen sich die Finger zu verrenken, sondern jedes Spiel nach den eigenen Vorlieben zu programmieren.

CH Flightstick Pro

Schon länger auf dem Markt ist der Flightstick Pro von CH, der sich schnell eine große Fangemeinde sicherte. Das



kommt nicht von ungefähr: Bereits das Vorgängermodell mit dem schlichten Namen »Flightstick« gefiel durch das Design und die integrierte Schubkontrolle.

Die Pro-Version bekam zwei weitere Buttons sowie den »Coolie-Hat« spendiert, der je nach Spiel bestimmte Sonderfunktionen ausführt. Der erste Feuerknopf ist auf der Vorderseite des schlanken Knüppels angebracht und mit dem Zeigefinger gut erreichbar. Die anderen drei Buttons befinden sich auf der breiten Rückseite, darüber liegt der Coolie-Hat. Am besten spielt es sich mit dem Flightstick Pro, wenn man das obere Gelenk des Daumens auf dem mittleren Feuerknopf liegen läßt und mit der Daumenkuppe den Vier-Wege-Schalter bedient. Bei den meisten Spielen funktioniert dies recht gut, da der linke und rechte Feuerknopf seltener benötigt werden. Dennoch ist diese Haltung auf Dauer ein wenig anstrengend, so daß die Hand öfters die Position wechselt, was bei schnellen Aktionen etwas Zeit kostet.

Dafür funktionieren die Buttons hervorragend und besitzen einen optimalen Druckpunkt. Der Coolie-Hat geht etwas zu träge, spricht aber meistens exakt an, allein bei Aces over Europe war die Abfrage zu intolerant, so daß die Sicht oft zwischen zwei Blickwinkeln hin- und hersprang. Die Stärke der Rückhalfedern läßt sich nicht verändern, doch ist der relativ geringe Widerstand sehr angenehm bei längerem Spielen. Das Rad mit der Schubkontrolle erreicht man gut mit der linken Hand; es spricht auch sehr schön an, nur sucht man den Mittelpunkt oft vergeblich. Auch die Rädchen zum Kalibrieren des Flightsticks sind nicht optimal.

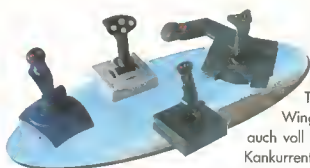
Der Flightstick Pro ist zweckdienlich konstruiert, funktioniert zuverlässig und wird von vielen Programmen direkt unterstützt. Die Form des Sticks und die Position der Buttons sind zwar teilweise Geschmackssache, doch war damit klarkomm, erhält einen zuverlässigen Steuerknüppel für Flugsimulationen – nur verstell er sich zu schnell.

Logitech Wingman Extreme

Nach dem Flap mit dem »Cyberman« wagt sich Logitech mit zwei neuen Joysticks wieder ins Feld. Der Wingman Extreme ist die große Ausführung des »Wingman« und besitzt vier Feuerknöpfe sowie einen Coolie-Hat, genau wie sein Vorbild, das Flight



Mit der tollen Benutzeroberfläche von Gravis ist die Programmierung des Phoenix ein Kinderspiel



Control System von Thrustmaster. Der Wingman Extreme ist daher auch voll kompatibel zu seinem Konkurrenten. Unser Testmuster war einer der höchst seltenen Prototypen, aber die Verkaufsversion wird sich laut Logitech nur in der Farbe des Gehäuses und der Feuerknöpfe unterscheiden. Der schwere und absolut standstichere Joystick verfügt über zwei Rücken, mit denen die Rückhälfte wieder zentriert werden, falls sie sich im Eifer des Gefechts verstellen. Ein dickes Lob verdient das Design des eigentlichen Knüppels: Besser liegt keiner in der Hand, alle Feuerknöpfe sind optimal erreichbar und die breite Auflagefläche stützt die Hand beim längeren Spielen angenehm ab.

Der Coolie-Hat ist auffallend leichtgängig und spricht exakt und ohne große Toleranzen an.

Im Praxistest zeigte sich, daß Logitech sich weitgehend am Flight Control System von Thrustmaster orientiert und eine hundertprozentige Kompatibilität erreicht hat. So liefen unsere drei Testspiele einwandfrei mit dem Wingman Extreme und auch das Zusammenspiel zwischen dem Wingman und dem Weapon Control System klappte einwandfrei, so daß eine Kombination beider Geräte möglich und auch sinnvoll ist, denn der Wingman funktioniert besser und leichter als der Thrustmaster-Stick.

Logitechs neuer Joystick ist ebenso wie der Flightstick Pro und das Flight Control System nicht programmierbar und somit abhängig vom jeweiligen Spiel. Bei Strike Commander wird mit dem Coolie-Hat die stufenlose Cockpit-Sicht gesteuert, wobei der Wingman hier mit Abstand am besten abschnit. Sein Vier-Wege-Schalter vermittelt fast den Eindruck eines analogen Joysticks. Bei Comanche und Aces over Europe läßt sich die Sicht nur in vier Richtungen verstellen, was der Wingman tadelloser erledigte.

Fazit: Der Wingman Extreme ist eine angenehme Überraschung am Flugsimulations-Himmel. Das Design ist nicht nur

optisch ansprechend, sondern auch ergonomisch sinnvoll und durchdacht. Hätte Logitech den Joystick noch mit einer Schubkantralle ausgestattet, wäre der Wingman Extreme aufgrund des Preises sicher die beste Empfehlung gewesen. So liegt er zwar bei den Flightsticks ganz vorne, doch die komplexen, aber auch teureren Systeme von Thrustmaster und Gravis kann er alleine nicht überholen. Zusammen mit dem Weapon Control System und den Ruderpedalen von Thrustmaster ist er jedoch das Optimum, dann allerdings zu einem stolzen Preis.

Thrustmaster Flight Control System

Schon lange genießen die Produkte von Thrustmaster den Ruf von hoher Qualität und nicht minder hohen Preisen. Mit

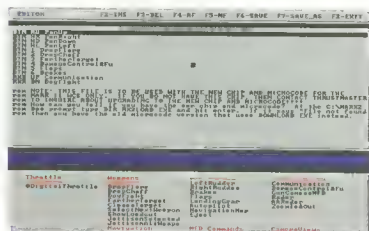
dem Flight Control System brachte Thrustmaster erstmals einen Joystick auf den Markt, der einem echten Steuerknüppel stark ähnelt und auch entsprechende Funktionen aufwies. Mit vier Feuerknöpfen und dem berühmten Coolie-Hat setzte Thrustmaster Maßstäbe, die schnell von den Softwarefirmen in ihren neuen Spielen genutzt wurden. Der Joystick wird

ergänzt mit dem Weapon Control System und den Ruderpedalen, die die Illusion, eine richtige Flugmaschine zu steuern, noch vertiefen.

Das Weapon Control System ist eine Art Schubhebel, wie er in Jets zu finden ist, und wurde mit drei Kippschaltern sowie sechs Druckschaltern versehen. Damit soll dem Spieler die optimale Kantralle über alle Waffensysteme seines Flugzeugs ermöglicht werden, ohne ständig den Blick vom Bildschirm auf die Tastatur abwenden zu müssen.

Das Flight Control System ist der Form der Hand sehr gut angepaßt; die Feuerknöpfe liegen so, daß sie mit den Fingern leicht zu erreichen sind, wobei der kleine Finger den vierten Button bedient. Die Auflagefläche für die Hand ist etwas kleiner als beim Wingman Extreme, doch fällt dies nicht unangenehm auf. Das Gehäuse ist nicht besonders rutschfest und durch den hohen Schwerpunkt des Knüppels kippt der Joystick bei extremen Flugmanövern schon mal weg. Das wird durch den außergewöhnlich hohen Widerstand der Rückstellfedern nach verstärkt, der sich nicht verändern läßt. Bei längerem Spielen merkt man dies unangenehm im rechten Arm.

Mit vier Schaltern und dem Coolie-Hat läßt sich ein Flugzeug schon recht gut steuern, doch noch besser geht es mit dem Weapon Control System (WCS). Ähnlich wie der Gravis Phoenix sind die Funktionen nicht fest eingestellt, sondern werden für jedes Programm eigens programmiert. Thrustmaster liefert ebenso wie Gravis zu den bekanntesten



Mit diesem umständlichen kleinen Programm werden die Tasten des Weapon Control Systems programmiert

Q U A R A N T I N E



Available for PC CD-ROM
and PC Compatibles

GAMETEK

GAMETEK Deutschland GmbH, LfG, Gesamtheit für Logistik,
Postfach 101742, 41017 Mönchengladbach, Germany.



Spielen die entsprechenden Dots mit, die nur nach eingeleiten werden. Wer sich aber das WCS auf die eigenen Bedürfnisse anpassen

will, wird erst einmal frustriert vor der Software stehen. Anders als beim Phoenix, der das Programmieren mit der Maus zum Kinderspiel macht, muß das WCS mit einer eigenen Programmiersprache angegangen werden. Dutzende von kryptischen Abkürzungen und die knoppe englische Anleitung machen die volle Ausnutzung des WCS für Einsteiger fast unmöglich und provozieren unnötige Frustgefühle. Teilweise muß auch nach beachtet werden, ob der PC mit einer englischen oder deutschen Tastaturbelegung läuft. Prädikat: untauglich!

Doch wenn das System erst einmal läuft, hat man wirklich das Gefühl, in einem Flugzeug zu sitzen. Die linke Hand ruht schwer auf dem Schubregler des WCS, während die rechte das Flugzeug in extreme G-Manöver reißt und die Füße sich in die Pedale der Seitenruder stemmen, um den Kurs zu halten. Damit hat die Tastatur endgültig ausgedient, man kann sich voll auf den Luftkampf konzentrieren und auch das an Realitätsnähe »übertraffene« Falcon

3.0« verliert etwas von seinen Schrecken, wenn Sie es mit dem Thrustmaster-System steuern. Dennoch reicht es nicht ganz zum Testsieger. Der Joystick ist nicht so optimal designt wie der Wingman Extreme, das WCS ist zu leicht, verrutscht daher zu oft und die hohen Pedale machen ein Spielen an üblichen Bürotischen zur Qual, da diese zu niedrig sind. Die Software, mit der das WCS programmiert wird, ist eine Frechheit – Konkurrent Gravis zeigt, wie man's richtig macht.

Testfazit: Die Überflieger

Einen eindeutigen Testsieger für alle Fälle können wir Ihnen nicht bieten. Doch vielleicht sollten sich Logitech und Thrustmaster zusammenschließen und ein gemeinsames Pro-

gramm anbieten. Uns hat die Kombination aus Wingman Extreme, dem Weapon Control System und den Ruderpedalen am besten gefallen. Realistischer können Sie eine Flugsimulation nicht spielen. Doch der hohe Preis des Komplettsystems von über 800 Mark schreckt mit Sicherheit viele PC-Piloten ab.

Die preiswertere Alternative ist der Gravis Phoenix. Abgesehen von ein, zwei kleinen Schönheitsfehlern stellt er die beste Relation aus Preis und Leistung dar. Er bietet eine gut arbeitende Schub- und Ruderkantralle, genügend frei programmierbare Tasten, einen ardentlichen Steuerknüppel und eine optimal funktionierende Software, die es Einsteigern und Profis gleichermaßen ermöglicht, den Phoenix mit jedem Spiel optimal zu nutzen.

Der Wingman Extreme ist für den kleinen Geldbeutel in jedem Fall die beste Lösung, da er optimales

Design sowie eine sehr gute Mechanik anbietet und außerdem zum Thrustmaster Flight Control

System kompatibel ist; dafür aber auf eine Schubkantralle verzichten muß. Die bietet zwar der Flightstick Pro, doch überzeugt das Design nicht so wie bei den Kontrahenten und auch die Mechanik kann nicht hundertprozentig mithalten.

Dennoch: Wer mit der geschwungenen Form der Sticks von Thrustmaster oder Logitech nicht klarkommt, auf eine Schubkantralle nicht verzichten will und kein Geld für teure Komplettsysteme hat, ist beim Flightstick Pro bestens aufgehoben. Nicht zu unterschätzen: Der Flightstick Pro ist außerdem der einzige Testkandidat, mit dem auch Linkshänder problemlos klarkommen. Alle anderen Sticks müssen mit rechts gesteuert werden.

Generell läßt sich eines feststellen: Jede Flugsimulation wird durch einen guten Joystick enorm aufgewertet. Vor allem, wenn der Wechsel zwischen Tastatur und Joystick entfällt und Sie sich voll aufs Fliegen konzentrieren können, fühlen Sie sich wie im siebten Himmel. (fs)



SIMULATIONS-JOYSTICKS - DIE ÜBERSICHT

Name	Hersteller	ca.-Preis	Bezugsquelle	Schalter	Schubregler	Coolie-Hat	Mechanik	Griffform	Gesamturteil
Flight Control System	Thrustmaster	170,-	Leisuresoft, Tel. 02383/690	4	Nein	Ja	Befriedigend	Gut	Gut
Flightstick Pro	CH	180,-	Softgold, Tel. 02131/9650	4	Ja	Ja	Gut	Gut	Gut
Phoenix	Gravis	280,-	Profisoft, Tel. 0541/122065	24	Ja	Nein	Sehr gut	Befriedigend	Sehr gut
Rudder Control System	Thrustmaster	290,-	Leisuresoft, Tel. 02383/690	-	Nein	Nein	Sehr gut	Gut	Gut
Weapon Control System	Thrustmaster	260,-	Leisuresoft, Tel. 02383/690	9	Ja	Nein	Gut	Gut	Gut
Wingman Extreme	Logitech	130,-	Logitech, Tel. 089/89467300	4	Nein	Ja	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut



Test: »Das Magische Auge«

ANSICHTS-SACHE



Schielen statt spielen: Die CD-ROM-Umsetzung des 3D-Bilderbuch-Bestsellers »Das Magische Auge« ist da. Entrückt seufzen, den Manitar fixieren und sich wahlfühlen...

Binnen sechs Monaten rund 1,5 Millionen Bücher alleine im deutschsprachigen Raum verkauft – bei den Zahlen würden Sie auch hyperaktiv werden, um einen solchen Bestseller schleunigst auf andere Medien zu konvertieren. »Das Magische Auge« bevölkert seit Monaten in hochgebirgigen Stapel-Abmaßen den Buchfachhandel, erscheint auch auf Video sowie – unvermeidlich – für CD-ROM.

Bekanntlich hat die Bildersammlung von N.E. Thing Enterprises die Stereogramme-Welle richtig ins Rollen gebracht. Bei diesen 3D-Bildern kann der talentierte Betrachter durch kunstvolles Schielen ungemeine Tiefen und »versteckte« Motive in einem Muster erkennen – man möchte förmlich hineingreifen. Um die plastische Welt zu sehen, braucht man ein bißchen Talent: Manch einer erkennt sofort die optischen Tiefen, andere Zeitgenossen benötigen etwas Zeit und Training, um die richtige Schieltechnik hinzukriegen. Zu regelrechten sozialen Außenseitern werden Personen, bei denen sich partout kein räumliches Stereogramme-Betrach-

Bitte schielen: Die orangefarbenen Ellipsen dienen als Fixierhilfe und lassen sich jederzeit ausblenden

ten einstellen will.

In PC Player 7/94 widmeten wir uns bereits ausführlich den Grundlagen dieser Technik und stellten Software zum »Selbermachen« solcher Bilder am PC vor. Mit PD- und Shareware-Programmen wie »Emperor's New Clothes« entstehen Stereogramm-Muster auf dem Monitor. Den Kontrast ein bißchen aufzufahren, die Nase auf die Mattheibe geklebt und los geht das Schielvergnügen – wenn's dabei bedrohlich knistert, sollten Sie die Anschaffung eines strahlungsarmen Monitors dringend in Erwägung ziehen.

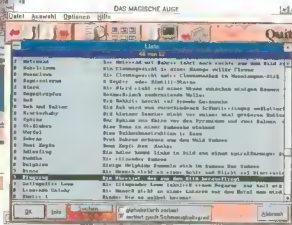
Ein bißchen spät haben jetzt die Begründer des 3D-Booms ihren digitalen Beitrag abgeliefert. ArsEdition, der deutsche Verlag von »Das Magische Auge«, packte alle Bilder der ersten beiden Buchbände auf ein CD-ROM; dazu gibt's einige neue Bonus-Grafiken. Rein rechnerisch eine verlockende Alternative: Die Bücher kosten zusammen rund 80 Mark, während die CD für knapp 50 Mark angeboten wird.

Die bange Frage »Welchen praktischen Vorteil bietet hier eigentlich der Computer?« hat die Programmierer offensichtlich beschäftigt. So gibt es nicht nur die Bilder in Auflösungen von 640x480 bis 1024x768 Pixeln zu betrachten. Die Kleinode lassen sich auch als Bildschirmschoner, Diashow oder Desktop-Hintergrund verwenden und sogar mit atmosphärisch passenden Klängen untermalen. Beim Betrachten des beliebten Einsteiger-Bildes mit den Fischschwärmen glückt zum Beispiel ein stimmiges Meeresrauschen aus den Lautsprechern. Ferner dürfen Sie die Grafiken ausdrucken und mittels praktischer Suchliste noch »3D-Erkennungs-Schwierigkeitsgrad« sortieren. Der beste Service für Einsteiger ist das Einblenden von zwei

I = Bild Info
✓ H = Hilfslinien ein/ausblenden
M = Musik spielen
+ = ein Bild vor
- = ein Bild zurück
Z = Zufallsauswahl
H = Hilfe
Fertig



Mit praktischen Such- und Sortier-Funktion stöbern Sie durch die 62 3D-Bilder



Die Hilfsleiste verrät, was Sie in den einzelnen Bildern für 3D-Motive erkennen sollten

ausdrucken und mittels praktischer Suchliste noch »3D-Erkennungs-Schwierigkeitsgrad« sortieren. Der beste Service für Einsteiger ist das Einblenden von zwei



Original-Motive aus den ersten beiden Büchern

Kringeln als »Schiel-Stütze«. Die Konzentration auf diese Überblendungen hilft, den Tiefenblick zu ergattern

– hat's geklappt, blendet man die Sehhilfen per Tastendruck wieder aus, um das Motiv in voller Pracht zu bewundern. Der Monitor als Wiedergabemedium hat einen Vorteil: Er erlaubt ein feines Abstimmen von Helligkeit und Kontrast. Doch bei aller Liebe zum Bildschirm ist es praktischer, die Stereogramme in Buchform mit sich rumzuschleppen. Die Qualität der Grafiken ist ardentlich, aber nicht optimal. Offensichtlich wurden sie aus den Büchern gescannt, was zwangsläufiger Weise zu einem leichten Qualitätsverlust führt. Da die 3D-Grafiken ursprünglich auf Computern entstanden, stimmt dieser Umweg verwunderlich. Beim direkten Übertrag der Dateien wäre etwas mehr Schärfe drin gewesen. Schade auch, daß keine eigenen Bilder berechnet werden können.

In digitaler Form bietet das Magische Auge außer der einblendbaren Fixiermarkierungen keine gewaltigen Vorteile. Saund-Unterstützung und Bildschirmschaner-Funktion sind aber nette Gags; das Programm ist zudem preislich in sympathischen Dimensionen angesiedelt. Wer dem Stereogramm-Fieber erlegen ist, wird seinen Spaß an dieser PC-Umsetzung haben. (hl)

das magische Auge

<ul style="list-style-type: none"> ┐ VGA ┐ Soundblaster ┐ General MIDI ┐ DOS 	<ul style="list-style-type: none"> ┐ Super VGA ┐ Soundblaster Pro ┐ CD-Audio ┐ Windows
--	--

Empfehlen: 486er (min. 25 MHz), 4 MByte RAM und Super VGA.

<p>Programm-Typ: Stereoogramm-Galerie</p> <p>Hersteller: ArsEdition/Hanser</p> <p>Ca.-Preis: DM 50,-</p> <p>Festplatte: ca. 0,5 MByte</p> <p>CD-RDM: ca. 280 MByte</p> <p>Anleitung: Deutsch; befriedigend</p> <p>Programmtext: Deutsch; gut</p> <p>Sprachausgabe: –</p> <p>Grafik: Gut</p> <p>Sound: Befriedigend</p> <p>Bedienung: Gut</p>	<p>GESAMTWERTUNG:</p> <div style="border: 2px solid red; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 10px auto;"> 60 </div>
--	--



Die ultimative Mailbox für Spiel und Gewinne

2000 (1.Woche)

4200 (2.Woche)

6700 (3.Woche)

9500 (4.Woche)

User !

Und wann Sie ?



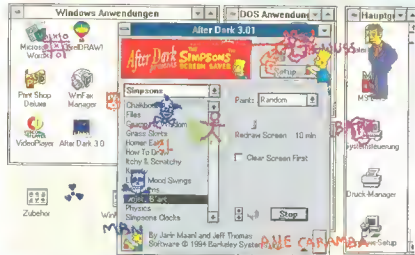
SCHON' THE BARTMAN

Test: „Simpsons Screensaver“

Statt fliegenden Taastern ein begnadeter Bart gefällig? Der neue Bildschirmschoner von Berkley siedelt die anarchische Zeichentrick-Sippe »The Simpsons« unter Windows an.

In den Staaten Kult, in Deutschland unter Wert verkauft: Die »Simpsons« sind nun mal keine süßen Zeichentrick-Kost Richtung »ganze Familie«, sondern liefern zynischen Humor für Erwachsene. Anfangs wurde die Serie vom ZDF im Kinder-Nachmittagsprogramm deplaziert; zuletzt liefen neue Folgen bei Pro 7 gut versteckt nach Mitternacht. Glückliches Amerika, wo die Simpsons verdientermaßen zur Prime Time am frühen Abend ausgestrahlt werden. Der »Simpsons Screen-saver« von Berkley (richtig, die Schöner-Kings und »After Dark«-Erfinder) verläßt sich voll auf den Charme seiner Trickhelden. In den 15 Modulen sind originelle Ideen eher Mangelware, dafür legten sich die Programmierer bei Grafik und Sound mächtig ins Zeug.

Viele Module beschränken sich darauf, daß einer der Simpsons-Praganten über den Bildschirm wandelt und ein paar Sprachhappen von sich gibt. Da ist man bei »B'Art« schon für die Abwechslung dankbar, wenn der Simpsons-Sohn beim Herumspazieren auch ein paar Graffiti's auf den Desktop sprüht. Homer beim Rasenmähen, Trivia-Quiz über Serientdetails, Lisa spielt Saxophon und ein Zeichenkurs - schön anzusehen, aber richtig was las ist erst bei »Itchy & Scratchy«. Während der Installation werden besorgte Eltern nicht umsonst darauf aufmerksam gemacht, daß man diesen Programmteil zum Schutz der Kinder auch weglassen kann. Die reichlich herbe Parodie auf klassische Trickfilmfiguren wie Tom & Jerry zeigt nicht nur Verfallsgeschichten: Die resolute Maus zerlegt ihren feinen Häschchen mit Dynamit,

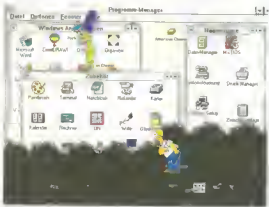


Bart sprüht nur so vor künstlerischem Ehrgeiz - den Direktor im Rücken kann's nicht entzücken

Raketenwerfer und Säurebad. Ein echtes Kleid für Liebhaber schwarzen Humors.

Ähnliche Spritzigkeit bietet allenfalls noch das Modul »Homer eats«: Das schmerzbauchige Familienoberhaupt der Simpsons frißt sich durch den Desktop und spuckt gelegentlich ein Icon aus. Hat er alles weggeputzt, werden neue Hintergrundbilder zum Wegknabbern auf den Monitor gelegt: Pizza und Kuchen können in den langen Minuten vor der Mittagspause den Appetit des Betrachters entfachen. Wer einen möglichst vielseitigen und abwechslungsreichen Bildschirmschoner sucht, sollte lieber »After Dark 3.0« kaufen (siehe Test in PC Player 10/94). Dort gibt es mehr Module und originelle Gags fürs Geld.

Der Simpsons-Saver ist grafisch sehr liebevoll gemacht, aber nicht so einfallreich beim Design. Die Anschaffung lohnt sich deshalb nur für erklärte Liebhaber der Zeichentrickserie. (HJ)



Spuck: Homer Simpson ist das »After Dark«-Icon im Halse steckengeblieben

simpsons screen saver

- VGA
- Soundblaster
- General MIDI
- DOS
- Super VGA
- Soundblaster Pro
- CD-Audio
- Windows

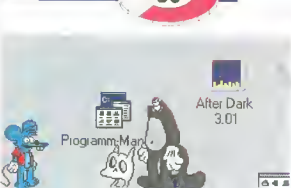
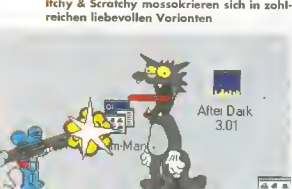
Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Super VGA.

Program-Typ: Bildschirmschoner
 Hersteller: Berkley Systems
 DRB 80-
 ca. 10 MByte
 Festplatte:
 CD-ROM:
 Anleitung:
 Programmext:
 Sprachausgabe:
 Grafik:
 Sound:
 Bedienung:

Englisch: gut
 Englisch: wenig
 Englisch: wenig
 Gut
 Gut
 Gut

GESAMTWERTUNG: **60**

Itchy & Scratchy mosskriegen sich in zahlreichen liebevollen Varianten



**PHILIPS
PRESENTS**

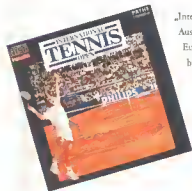
**„International
Tennis Open“ für
PC CD-ROM,
PC Floppy und CD-i.**

Die wohl perfekte Tennis-Simulation, die
bisher auf dem Markt ist, fasziniert jetzt

auch auf dem PC! Computer-Freaks können ab sofort per CD-ROM
in den internationalen Tennis-Zirkus einsteigen. Erstklassige
Graphik, Animationen und die Geräuschkulisse geben
jedem Spieler das Gefühl, live auf den berühmtesten
Tennis-Courts der Welt zu stehen. Wie im Fernsehen
wird jedes Match von einem professionellen Reporter
kommentiert. Natürlich – wie das ganze Spiel – in
deutscher Sprache.



**Wie man einen tristen PC in einen
tosenden Centre Court verwandelt.**



„International Tennis Open“ von Philips.
Ausgezeichnet mit dem International
European Multimedia Award für das
beste Spiel.

**PHILIPS
INVENTS
FOR
YOU**



PHILIPS



Die dunkle Seite der MACHT



Test: „Star Wars Screen Entertainment“

Jetzt beschützen Jedi-Ritter Ihren Bildschirm vor dem Durchbrennen. Doch auch Darth Vader lauert in den Tiefen dieses Schoners...

Star Trek, Simpsons, Terminator – es war ja nur eine Frage der Zeit, bis auch der »Krieg der Sterne« sich in einem Bildschirmschaner wiederfinden würde. Das gute Stück wurde von LucasArts persönlich produziert, aber einen Teil des Programms hat sich Lucas eingekauft: »Star Wars Screen Entertainment« basiert auf dem Programm »Intermission« und kann deswegen neben den eigenen Kleinoden auch alle älteren After-Dark-Module (bis Version 2.0) verwerten.

Eins warweg: Viel geschant wird hier nicht. »Klassische« Module, die den Bildschirm mit kleinen Animationen möglichst dunkel machen, gibt es wenig. Das scheint auch LucasArts aufgefallen zu sein, denn der Name (Screen Entertainment) und die Packung meiden das Wort »Schaner« wie ein Droide einen Jawa. Außerdem ist so mancher Programmteil mächtig uninspiriert. Ob ein auf Bildschirmgröße aufgeplustertes Bild von

Darth Vader (zugegeben, mit Original-Atemgeräusch) noch als »Schaner« durchgeht? Völlig verrückt: Das komplette Drehbuch mit Bildern aus dem Film würden sich viele Fans nicht als Schaner wünschen, sondern als eigenständiges Programm zum Durchblättern – das geht hier dummerweise nicht, die Automatik läßt sich nicht abschalten. Immerhin merkt sich das Programm, wie weit man »gelesen« hat, wenn wieder geschant wird.

Technisch ist »Star Wars Screen Entertainment« nicht ganz einwandfrei. Im 256-Farben-Modus werden viele Bilder recht häßlich auf eine Standard-Palette umgerechnet. »Cantina«, »Biographies« und »Poster« und »Story-

board« enthält das komplette Drehbuch und viele recht floue Filmaufnahmen.

Das »Storyboard« enthält das komplette Drehbuch und viele recht floue Filmaufnahmen. Das »board« sind erst mit 65.000 Farben oder mehr eine Windows-Augenweide. Ein anderes Modul, »Death Star Trench«, verwendet die Beta-Version der WinG-Library von Microsoft. Abstände sind nicht ausgeschlossen und vor dem ersten Schanddurchgang muß die Grafikkarte sage und schreibe zehn Minuten durchgemessen werden. Dafür gibt es dann einen langweiligen Flug durch den »Graben« auf dem Todstern zu sehen, der sich im Sekunden-Abstand wiederholt.

Richtig gut geworden sind eigentlich nur zwei Module: Die »Jawas« laufen über ihren Desktop und klauen Icons, Bildschirmmausschritte und ganze Fenster (sofern sie nicht von einem Bantha erschreckt werden). Und beim »Lightsaber Duel« treten Obi-Wan Kenobi und Darth Vader gegeneinander an – mit perfekt gesammelten Original-Soundeffekten. Einen zweifelhaften Gag hat man sich dabei geleistet: In einem der Schaner ist eine Nachricht von George Lucas an seine Fans versteckt. Aber wer guckt sich stundenlang die einzelnen Grafiken an, bis er durch Zufall auf die Nachricht stößt? Unser Vorschlag an LucasArts: Macht doch ein nettes CD-ROM mit den Drehbüchern, den ganzen Pastern, den Biographien und Rißzeichnungen. Dann nach ein schönes Hyper-Text-Lexikon dazu und ihr habt den lauen Bildschirm-schanern ein wesentlich praktischeres Zuhause gegeben. (bs)

EXTERIOR: TATOOINE – LARS HOMESTEAD

The speeder starts up in the burning homestead. Luke jumps out and runs to the smoking holes that were born his home. Debris is scattered everywhere and it looks as if a great battle has taken place.

LUKE: Uncle Owen! Aunt Beru! Uncle Owen!

Luke stands around in a daze as he comes upon their smoldering remains.



Bislang unveröffentlichte Poster-Entwürfe sind eine Fundgrube für Fans

MODUL-ÜBERBLICK

BLUEPRINTS: Rißzeichnungen diverser Raumschiffe

CANTINA: Zeigt einige der Aliens aus der Kantine auf Mos Eisley

CHARACTER BIOGRAPHIES: Die Lebensgeschichte der wichtigsten Charaktere

DARTH VADER: Standbild mit Atemgeräusch

DEATH STAR TRENCH: Endloser Geradenflug durch den »Graben«

HYPERSPACE: Im Cockpit des Rasenden Falken

IMPERIAL CLOCK: Uhr: Wann ist Yavin in Feuerposition?

JAWAS: Die Kapuzenzwerge klauen Ihren Desktop

LIGHTSABER DUEL: Darth Vader gegen Obi Wan

POSTER ART: Diverse, teilweise unveröffentlichte Posterentwürfe

REBEL CLOCK: Uhr: Wann wird der Todstern erreicht?

SCROLLING TEXT: Beliebiger Text läuft perspektivisch nach hinten

SPACE BATTLES: Weltraumschlacht aus einiger Entfernung

STORYBOARDS: Konzeptzeichnungen, Filmfotos und das komplette Drehbuch

- VGA
 - Soundblaster
 - General MIDI
 - DOS
- Super VGA
 - Soundblaster Pro
 - CD-Audio
 - Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Super VGA.

Programmtyp: Bildschirmschaner

Hersteller: LucasArts

Ca.-Preis: ca. 10 MByte

CD-ROM: ca. 10 MByte

Anleitung: Englisch; (Deutsch in Vorbereitung)

Programmtext: Englisch; wenig

Sprachausgabe: (Deutsch in Vorbereitung)

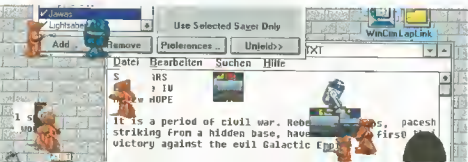
Grafik: Englisch; wenig

Sound: Befriedigend

Bedienung: Gut

GESAMTWERTUNG:

50



Diebstahl auf dem Desktop – die Jawas klauen Icons und Fenster

Sag' doch einfach, wir spielen Golf.

Nichts ist vergleichbar mit der Spannung und Aufregung, die PGA TOUR® Golf vermittelt. In der neuen PC-CD-Version jedoch, haben selbst Profis keine ruhige Minute mehr. Detaillierte, hochauflösende, fotorealistische 3D-Grafiken sind Garant dafür, daß Sie jeden Grashalm sehen und bald zum Rasenmäher greifen möchten.

Full-Motion-Videos setzen Sie richtig ins Bild, wenn die PGA-TOUR®-Golfer die Schläger schwingen. Neun Golf-Profis stehen Ihnen im Programm mit all Ihrem Wissen hilfreich zur Seite. Animierte Videosequenzen zeigen den jeweiligen Kurs in der Übersicht, und eine der schnellsten Bildaufbau-Routinen sorgt für kürzeste Pausen zwischen den Schlägen. Wenn dann noch digitalisierte Kommentare und Interviews mit den echten Profis über die Boxen kommen, wird Ihr Wohnzimmer zum Golfplatz.

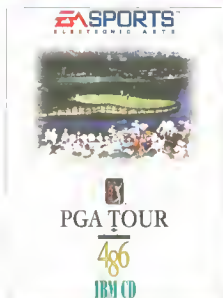
PGA TOUR® Golf 486 – Das Golfspiel mit dem professionellen Schlag.



Alle Abbildungen sind PC-Bildschirmfotos



04. – 06. November 1994
Besuchen Sie uns, Halle 11.2, Stand C18/D19!



if
it's in
the GAME,
it's in
the GAME™

EA SPORTS™
ELECTRONIC ARTS



Weitere Informationen über PGA TOUR PC CD erhalten Sie bei Electronic Arts GmbH, Hayden-Str. 10, 8200 Garmisch-Partenkirchen, Tel. (089) 4000-1000. EA SPORTS, das EA SPORTS-LOGO und "It's in the game, it's in the game" sind Markenzeichen von Electronic Arts. PGA TOUR ist ein eingetragtes Warenzeichen und wird nicht ohne Erlaubnis verwendet. © 1994, Tournament Players Club, The Players Championship, The Kemper Open, PGA West und die Phoenix Open sind eingetragte Warenzeichen und werden nicht ohne Erlaubnis verwendet.

Test: Führerschein-Prüfungshilfen

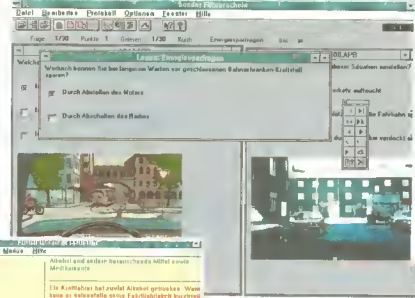
CRASH TEST DUMMIES

Was tun, wenn ein Kinderwagen mit 190 Sachen von rechts überhakt? Ganz klar: Den Fahrer anhalten und ihm die »Führerscheinprüfung«-Software in die Hand drücken.

Es gibt Dinge im Leben, die vergißt man nicht. Das erste BASIC-Programm zum Beispiel, den Schulabschluß und den Moment, an dem man den Führerschein in die Hand gedrückt bekommt.

Mit etwas Glück steht bald die erste Schleuder vor der Tür (sponsored by Daddy) und ab geht's ins Vergnügen – doch halt, war da noch was? Klar: Rückenschmerzen vom stundenlangen Beugen über Prüfungsbögen und Schweißausbrüche ab der miesen Punktezahl. Doch hält man den Lappen in der Hand, sind alle Strapazen vergessen.

Wenn sich nach Jahren aktiver Fahrpraxis gewisse Lässigkeiten einschleichen (die berühmte »offensive« Fahrweise), kann es passieren, daß man den Führerschein nochmal machen darf («Waren das wirklich 90 Sachen in der Tempa-30-Zone, Herr Wachmeister?»). Außerdem soll es Zeitgenossen geben, die unter Einfluß alkoholischer Getränke schnell nach Hause wollen – und wenn dann die exekutive Staatsgewalt in Grün (vulga Palizei) zugeschlagen hat, ist man den Lappen los, hat Punkte in Flensburg und eine Nachprüfung an der Backe. Die Nachprüfung wird in den letzten Jahren gerne verhängt – denn Volksbelustigungen wie »Auf der Überholspur langsam fahrende Autos mit der Lichtuhre bearbeiten« oder »Beim Aussteigen unschuldigen Radfahren die Autotüre ins Gesicht schlagen« sind kein schlech-



Im »Excele-Look auf Theorie pauken: boeders »Führerscheinprüfung 1.0« ist übersichtlich

Grafisch weniger aufwendig, aber inhaltlich 100 Prozent korrekt: Rossipauls »Führerschein-Prüfung und -Training«



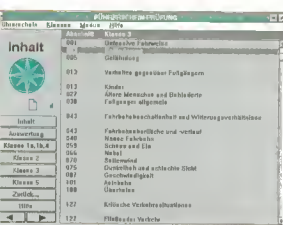
ter Witz, sondern brutale Realität auf deutschen Straßen. Zur Vorbereitung auf die theoretische Prüfung kauft man normalerweise beim Fahrlehrer einen Satz Fragebögen, um mit Bleistift zu Hause hunderte von Kästchen auszufüllen. Dann wird eine Schablone übers Ergebnis gelegt: Schon kann man mit Erstaunen feststellen, daß man wieder durch die Prüfung gerasselt wäre. Die abschließende Radiererei ist mühsam und nervig, und um diesem Umstand ein Ende zu bereiten, haben gleich zwei Anbieter ihre Programmieren an die Rechner gesetzt.

Rossipaul, bekannt durch Softwareperlen wie »Der elektronische Liebesbrief« tritt mit »Führerschein-Prüfung und -Training« gegen »Führerscheinprüfung 1.0« aus dem Softwarehaus Boeder an, die uns zuletzt das solide CD-ROM-Spektakel »Abenteuer Raumfahrt« bescherten. Wir setzen also die Kandidaten auf die Rennstrecke und schnellen uns vorschriftsmäßig an. Ein erster Blick auf die Packung: Sowohl Rossipaul als auch boeder bieten alle fünf Führerscheinklassen inklusive Unterklassen; man wird also aufs aufgebohrte Mafu genauso vorbereitet wie auf den 12-Tonnen-Laster. Ebenso ausgeglichen sieht's in punkto »Vollständigkeit der Fragebögen« aus. Beide Testkandidaten besitzen außerdem sämtliche offiziellen Abbildungen in Farbe (die mit dem schicken 50er-Jahre-Laak, eine Ergeb-

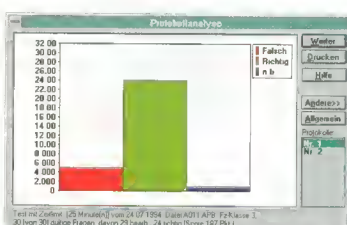
nisstatistik («Was haben wir diesmal verbockt?») und Online-Hilfen zum Programm. Außerdem erlauben sie es, zwischen Lern- und Prüfmodus hin- und herzuschalten. Falsch beantwortete Fragen werden zusammengefaßt und für eine spätere Wiederholung gespeichert – nett.

Die Programme starten unter Windows, wobei die boeder-Software beim Installieren schroffe

012105



Rossipauls Mißgeschick-Auswahl



boeders Auswertung: Diesmal haben wir den Test bestanden

10 MByte auf die Platte pumpt (Pfui!), während sich Rassipaul mit eleganten 25 KByte auf der Platte geradezu dünn macht – erster Pluspunkt an Rassipaul dank CD-ROM-Bonus. Doch der Vorsprung schmilzt, sobald die Programme laufen: Während boeder mit netten kleinen Sounds, gelungener Windows-Oberfläche und einer putzigen Figur durch's Programm führt, verbreitet das Rassipaul-Produkt den nüchternen Charme unseres Verkehrsministers. Auch beim Anteilen der Fragebögen («Wie weit muß man nochmal in geschlossenen Ortschaften vor dem Andreaskreuz parken?») macht die boeder'sche Software einen etwas besseren Eindruck. Da wird man durch ein aufmunterndes »Das können Sie nach besser« angespartet, während die falsche Fragen bei Rassipaul im Lateinlehrer-rot unterlegten Kasten ohne weiteren Kommentar erscheinen – nicht eben motivierend... Weiterer kleiner Minuspunkt: Rassipauls Programm läßt kein Zeitlimit zu. Die theoretische Ausbildung kann nicht ersetzt werden – da muß der Fahrlehrer ran. Zum Vorbereiten auf die Theorie-Stunden und zum Nachschlagen sind beide Programme aber sehr gut

geeignet.

Die Testkandidaten sind so korrekt wie der Krawattenknoten eines Prüfers, nur daß es bei boeder ein Fitzelchen mehr Spaß bringt. (Anatol Locker/hl)

führerscheinprüfung 1.0

- VGA
- Soundblaster
- ↳ General MIDI
- ↳ DOS
- Super VGA
- ↳ Soundblaster Pro
- ↳ CD Audio
- Windows

Empfohlen: 486er (min. 25 MHz), 4 MByte RAM, Maus und Super VGA.

Programm-Typ: Führerschein-Nachhilfe
 Hersteller: boeder
 Ca.-Preis: DM 70,-
 Festplatte: ca. 10 MByte
 CD-ROM: –
 Anleitung: Deutsch: sehr gut
 Programmtext: Deutsch: sehr gut
 Sprachausgabe: –
 Grafik: Befriedigend
 Sound: Ausreichend
 Bedienung: Gut

GESAMTWERTUNG: **60**

führerscheinprüfung und training

- VGA
- Soundblaster
- ↳ General MIDI
- ↳ DOS
- Super VGA
- ↳ Soundblaster Pro
- ↳ CD Audio
- Windows

Empfohlen: 486er (min. 25 MHz) und 4 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ: Führerschein-Nachhilfe
 Hersteller: Rassipaul
 Ca.-Preis: DM 100,-
 Festplatte: ca. 1 MByte
 CD-ROM: ca. 20 MByte
 Anleitung: Deutsch: befriedigend
 Programmtext: Deutsch: sehr gut
 Sprachausgabe: –
 Grafik: Ausreichend
 Sound: Ausreichend
 Bedienung: Befriedigend

GESAMTWERTUNG: **50**



Hell on Earth

Der Nachfolger des wahrscheinlich erfolgreichsten Computerspiels aller Zeiten erscheint in komplett neu programmierter Version am 10. Oktober 1994.

Die neuen Features:

Neue Storyline mit neuen Texturen, Wänden und vollkommen überarbeiteten Levelmapping.

Insgesamt 30 deutlich umfangreichere Level (vormalig nur 27).

17 gefährliche Gegner (vormalig nur 9), die sehr kampfkraftig sind. Um die neuen Gegner zu besiegen, gibt es natürlich schlagkräftigere Waffen.

Der neue Soundtrack und tolle zusätzliche Soundeffekte sorgen für Spannung.

Für DOOM II benötigen Sie starke Nerven und hohe Einsatzbereitschaft!

Jetzt im Handel!

Order direkt bei CDV Software - Tel 0723-97224-0 - Fax 0723-97224-24
 Postfach 2749 - 76014 Karlsruhe



Nur echt mit ausführlicher deutscher Anleitung!
 Zu erkennen am Sticker auf der Verpackung!

Auch auf CD-ROM!



Die originale CD-ROM Version von DOOM ist ein Produkt von id Software.





Bei diesem Spiel muß das Kind unter Zeitdruck das rechte Bild dem linken angleichen



Das Anpinseln der Vorlagen erinnert an die guten alten Malbücher

OZZIE

Test: „Ozzies Kreativitäts-Zentrum“

Haben Bauklötze und Malkasten ausgedient? Kinder sollen künftig ihre geballte Kreativität am PC austaben.

Sind Ihre Kinder künstlerisch begabt? Klecksen sie gerne den Teppich mit Wasserfarben voll oder schnitzten schöne Figuren aus den Tischbeinen? Es geht aber auch sauberer und ungefährlicher. Aus dem Kindergarten sind vielen sicher noch die großen, bunten Bauklötze bekannt oder die Puzzles, mit denen man hölzerne Sterne oder Rechtecke in die passenden Aussparungen stecken mußte. Als PC-Besitzer können Sie Ihrem Nachwuchs diese Freuden auch in digitaler Form nahebringen.

»Ozzies Kreativitäts-Zentrum« ist trotz des beschweiferten Namens ein gelungenes Programm, das auf dem Psygnosis-

Label Scaps veröffentlicht wird. Trotz seiner englischen Herkunft sind alle Bildschirmtexte und die Sprachausgabe komplett eingedeutscht.

Namensgeber Ozzie ist ein grüner Kobold mit roten Schuhen, der durch das Programm führt. Die Eltern sollen zwar noch die Installation durchführen, dann aber ihren Nachwuchs mit Ozzie alleine lassen, der mit Sprach-

ausgabe und bunten Animationen zeigt, was den Kindern an Möglichkeiten zur Verfügung steht. So ganz funktioniert das beim ersten Anlauf nicht, denn ein paar hilfreiche Erklärungen von Erwachsenen sind nötig.



Der Schwierigkeitsgrad wird auf lustige Art eingestellt

muß. Selbst Erwachsene sind bei höheren Schwierigkeitsgraden ziemlich gefordert, was Gedächtnis und Konzentration angeht. Formen und Farben werden bei den Mosaik-Spielen kombiniert. Auf einem gesplitteten Bildschirm wird links die Vorlage gezeigt, rechts muß das Kind mit verschiedenen geformten Bausteinen das Bild nachbauen. In einer anderen Variante wird ein Motiv in schwarz gezeichnet und soll durch bunte Steine ausgefüllt werden. Immer wieder sorgen kleine Gags wie ein Zauberer, der die Steine umfärbt, für Überraschung und Abwechslung. Dank der Druckfunktion werden die schönsten Bilder auf Papier gebannt und übers Bett gehängt. (fs)

die pc JUNIOR-wertung

Witzige Bilder ausmalen macht nicht nur Spaß, sondern verbessert auch das Gespür des Kindes für Farben und Formen. Besonders gelungen sind das Nachbasteln eines Steckbriefs und das Gestalten eigener Bilder. In den höheren Schwierigkeitsgraden muß sich der Nachwuchs ziemlich anstrengen und konzentrieren, um alle Aufgaben zu meistern. Kleine grafische und akustische Gags verschücheln aber jeden Gedanken an ein schnelles Lernprogramm. Der Mosaik-Teil färdert den Umgang mit Formen, läßt aber auch Raum für eigene Ideen – vor allem, da die Eltern neue Aufgaben erfinden können.



ozzies kreativitäts-zentrum

- VGA
- Soundblaster
- 2-farbiger Monitor
- DOS

Empfehlen: 386er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ: Mal- und Baukasten
 Hersteller: Scaps
 Ca.-Preis: DM 80,-
 Festplatte: ca. 1,5 MByte
 CD-ROM:
 Alter: 3-8 Jahre
 Spätfaktor:
 Anleitung: Deutsch, befriedigend
 Programmtext: Deutsch, befriedigend
 Sprachausgabe: Befriedigend
 Grafik: Gut
 Sound: Gut
 Bedienung: Gut

GESAMTWERTUNG:

70

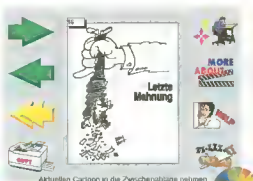


das Auge gottes

Rinderaugen an einer Wäscheleine, schweres Gitarrengeschrabbel mit Hip-Hop vermischt, wütende Texte über innerdeutsche Probleme. Spricht Sie das an? Oder können Sie sich eher für kleine Videos, nette Fotos und die x-te Memory-Variante begeistern? Ein multimedialer Geniestreich ist der Schweriner Band »Das Auge Gottes« mit ihrem gleichnamigen CD-ROM wahrlich nicht gelungen. Auf ihrer aktuellen Audio-CD hat sie mit Unterstützung ihrer Plattenfirma Sony schnell noch ein kleines Interface zusammengeschustert, um die Fans mit ein paar Bildern und einem simplen CD-Spieler zu erfreuen. Zwei Tracks wurden zudem mit briefmarkengroßen Videos verewigt.

Weiter finden Sie die Texte der Songs mit begnadeten Titeln wie »Du hast Jesus Christus an das Kreuz genagelt« oder »Die nackte Gewalt«, ein Memory mit verschiedenen Augen und einige Statements der Musiker, die gerade in Ostdeutschland als »Die fontastischen Fünf« gefeiert werden.

Obwohl »Das Auge Gottes« von der technischen Qualität des »Prince«-CD-ROMs meilenweit entfernt ist und sich die Interaktion auf das Ansehen von Bandfotos und Texten beschränkt, ist diese CD für Fans reizvoll. Wer auf harten Rap mit provokanten deutschen Texten steht, wird zumindest an der Musik seinen Spaß haben. (fs)



fax-cartoons

Das ist die Art von kleiner, feiner Software, die mit maßvollem Preis versehen sowohl Privatwender als auch Büromensch Freude spenden könnte. Die »Fax-Cartoons« bestehen aus gut 100 Schwarzweiß-Bildern von »deutschen Storzzeichnungen« (schon mal was von »Putz Butschkowitz« gehört?). Die Cartoons sind in den Formaten BMP, EPS und PCX sowie dem CorelDraw-eigenen CDR gespeichert. Unter Windows lassen sich die Bilder dadurch in quasi jede gängige Software importieren.

Ein Großteil der Cartoons ist jedoch ziemlich untauglich für die humorvolle Bürokommunikation. Nur ein Bruchteil handelt typische Themen wie »Mohnung« oder »Meeting droht« ab; die meisten Gags woten in den Niederungen deutschen Allgemein-Humors. Sprich: Weder sensoriell komisch noch als Faxmotiv geeignet.

Das »Multimedia-Menü« mit »Video-Hilfe-Funktion« ist der ultimative Rauschmeister: Schlundrig digitalisierte Sekretärin lächelt sich als AVI-Briefmarke einen ab und süßelt entbehrbare Texte. Mit solchen Granaten bekommt man die CD zwar halbwegs voll, raut dem Anwender aber den letzten Nerv.

Trotz des günstigen Preises ist »Fax-Cartoons« keine lohnende Anschaffung. Da hat mal jemand schnell 100 B-Klassen-Zeichnungen des deutschen Cartoonisten-Nachwuchses gesamt und finita. (hl)



wild blue yonder

Was Sie schon immer über Jets wissen wollten, aber bisher nicht zu fragen wagten, verrät Ihnen das CD-Lexikon »Wild Blue Yonder«. Wenn es Sie etwa interessiert, wie der Absturz einer MiG 29 aussieht, wa welche Instrumente im Cockpit einer F-16 zu finden sind oder wie sehr sich das Metall der berühmten Blockbird im Flug ausdehnt, dann sind Sie hier richtig.

Die Jets sind in vier Bereiche unterteilt, von den Anfängen über den Vietnam- zum Golf-Krieg bis hin zu interessanten Zukunftsaussichten. Mit der Maus wird das Bildchen des Flugzeugs angeklickt, das Sie sehen wollen. Es gibt Reißzeichnungen, Videos und detaillierte Infos über die Waffensysteme. Wenn Sie aber nicht verstehen können, warum dudelige Bar-Musik die technischen Daten der YF-22 untermalt, dann sollten Sie vielleicht lieber zu einem guten Buch greifen und sich Ihre Lieblingsmusik anhören.

Nett gemacht ist Wild Blue Yonder zweifelsohne. Die Videos sind interessant und auch die Informationen über Waffensysteme oder Cockpits können sich sehen lassen. Es fehlen aber beispielsweise detaillierte 3D-Modelle und Vorführungen spezieller Flugmanöver, so daß der Stauffaktor kurzfristig hoch ist, dann aber aufgrund fehlender Tiefe schnell wieder sinkt. Außerdem stören die langen Ladezeiten und die Musik-owswohl führt zu leichten Irritationen. (fs)

das Auge gottes

- VGA
- Soundblaster
- General MIDI
- DOS
- Super VGA
- Soundblaster Pro
- CD-Audio
- Windows

Empfohlen: 486er (min. 25 MHz), 8 MByte RAM und Super VGA.

Program-Typ: Musik-CD
Hersteller: Sony
Ca.-Preis: DM 30,-
Festplatte: ca. 0,5 MByte
CD-ROM: ca. 140 MByte
Anleitung: Deutsch; gut
Programtext: Deutsch; befriedigend
Sprachausgabe: Deutsch; befriedigend
Grafik: Befriedigend
Sound: Gut
Bedienung: Befriedigend

GESAMTWERTUNG:

50

fax-cartoons

- VGA
- Soundblaster
- General MIDI
- DOS
- Super VGA
- Soundblaster Pro
- CD-Audio
- Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM und Super VGA.

Program-Typ: Cartoon-Sammlung
Hersteller: Software Company
Ca.-Preis: DM 100,-
Festplatte: -
CD-ROM: ca. 100 MByte
Anleitung: Deutsch; ausreichend
Programtext: Deutsch; befriedigend
Sprachausgabe: Deutsch; ausreichend
Grafik: Ausreichend
Sound: -
Bedienung: Befriedigend

GESAMTWERTUNG:

30

wild blue yonder

- VGA
- Soundblaster
- General MIDI
- DOS
- Super VGA
- Soundblaster Pro
- CD-Audio
- Windows

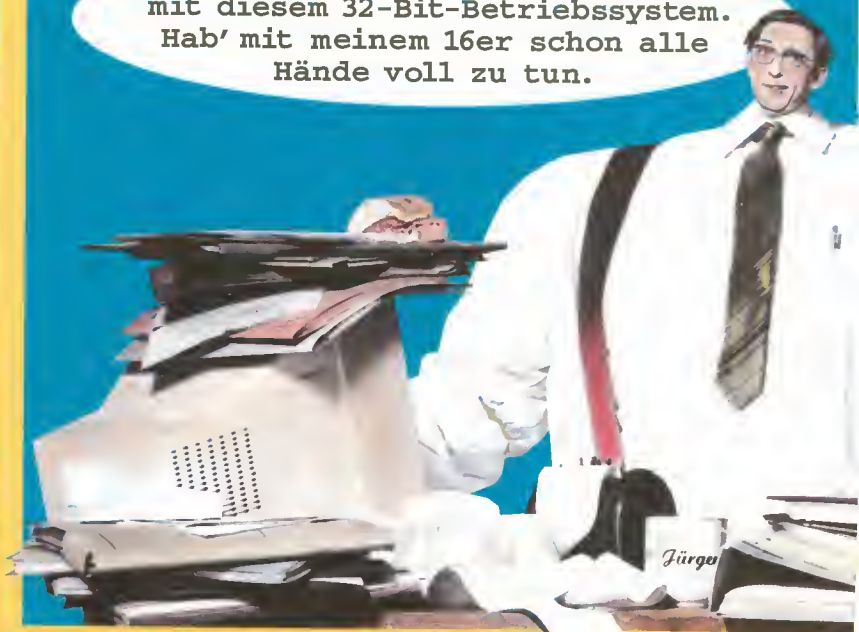
Empfohlen: 486er (min. 25 MHz), 8 MByte RAM und Super VGA.

Program-Typ: Nachschlagewerk
Hersteller: Spectrum Halabyte
Ca.-Preis: DM 100,-
Festplatte: -
CD-ROM: ca. 460 MByte
Anleitung: Englisch; mittel
Programtext: Englisch; viel
Sprachausgabe: Englisch; viel
Grafik: Befriedigend
Sound: Befriedigend
Bedienung: Befriedigend

GESAMTWERTUNG:

40

Lassen Sie mich bloß in Ruhe
mit diesem 32-Bit-Betriebssystem.
Hab' mit meinem 16er schon alle
Hände voll zu tun.



Was man nicht im Kopf hat, hat man an der Backe.

Wem die Arbeit über den Kopf wächst, weil Kollege Computer bummelt, dem hilft OS/2. Damit laufen die Programme im 32-Bit-Tempo,

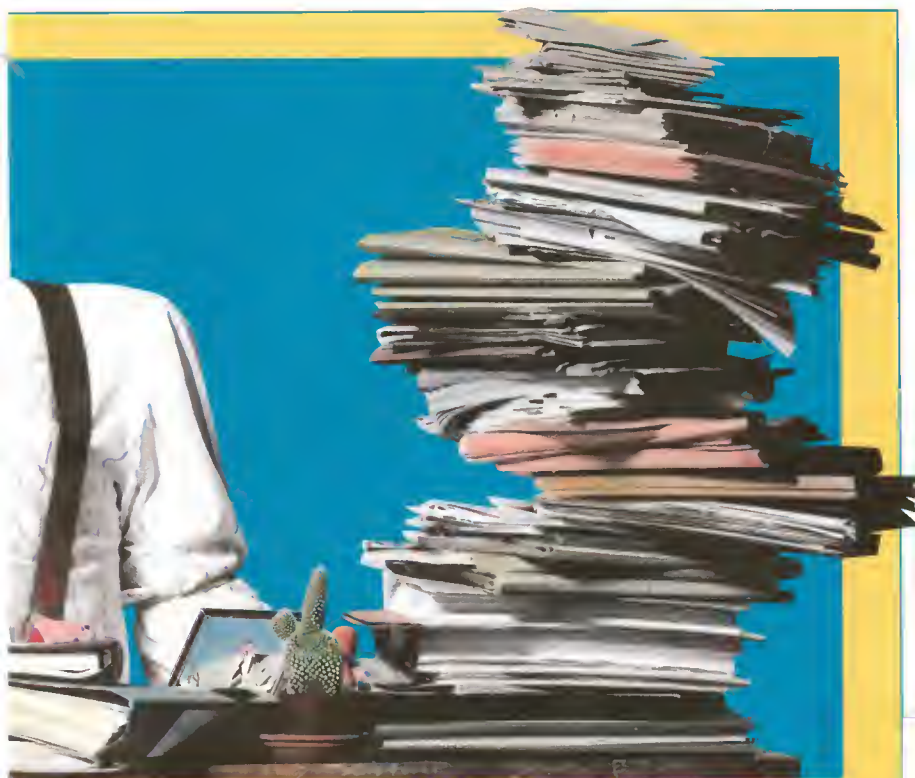
die Bedienung ist einfacher denn je, und das Thema Systemabsturz ist auch keins mehr.

Und weil DOS-/Windows- und OS/2-Programme perfekt zusammenarbeiten, hat man die Hände endlich

— Die haben es drauf: —

ES.COM

ComTech



frei für die wirklich wichtigen Dinge.
Und den Kopf auch.

Weitere Informationen zu OS/2
gibt's bei IBM Direkt, Telefon 061 06/
89 11 11, Fax 061 06/89 38 70, Oder
beim nächsten Fachhändler.



Das 32-Bit
Betriebssystem

**Wer's drin hat,
hat mehr drauf.**

IBM

SPIELE- PHILOSOPHIE

Um Sie möglichst umfassend und kritisch über die neuen Spiele zu informieren, hat die Redaktion ein ausgeklügeltes Wertungssystem auf die Beine gestellt.

Im Mittelpunkt jeder PC Player stehen die Tests neuer Spiele und sonstiger »Fun-Software« für den PC. Jedes Programm wird gnadenlos analysiert, doch nach welchen Kriterien bewerten wir dabei eigentlich? Diese Seite gibt einen kurzen Abriss aller essentiellen Informationen über Maßstäbe und Zutaten bei unseren Artikeln.

Neben der Spielbeschreibung und vielen Bildschirmfotos werden Sie bei den Tests auf folgende Elemente stoßen:

Meinungskasten

Ganz subjektiv verrät der zuständige Tester, was ihn an einem Programm begeistert oder ärgert. Bei Rezensionen, die mindestens drei Seiten lang sind, kommt auch ein zweiter Redakteur mit seiner Meinung zu Wort.

Im Wettbewerb

Die eine Flugsimulation mag schön und gut sein – aber vielleicht gibt es schon ein Konkurrenzprodukt, das noch mehr Spaß macht? In dieser Tabelle ordnen wir den



Im Wettbewerb

Souvenir verweist Poing Quest II die anderen aktuellen SF-Adventuren auf die Plätze. Einige Alternativen haben über speziellen Reiz: Enterprise-Pans greifen gerne zu den beiden Star-Trek Titeln. Weniger Puzzles, tolle Gags bietet die Parästille Space Quest V. Traumatisches Ringworld ist weder sonderlich originell noch komplex.

POING QUEST II	80
Space Quest V	77
Star Trek: Judgment Rites	73
Star Trek: 25th Anniversary	70
Enterprise	52

»Im Wettbewerb« listet Alternativen auf

heinrich lenhardt

Eine Spielidee, die fasziniert: Wackere kleine Zeitschriften-Redaktion im Kampf mit Bürokraten, gegen die der Obergegnen von Ravenloft wie ein harmloser Schulbub wirkt. Puzzles müssen in komplexen Dialog-Menüs geknackt werden. Kein Fest der Sinne, aber harte, kompakte Endzeit-Dramatik.

Meinung pur:
Der Tester spricht

Wertungskasten

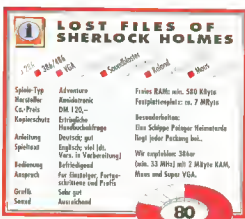
Am Ende jedes Tests wird abgerechnet; da befindet sich nämlich dieser umfangreiche Textkasten. Hier liefern wir eine Reihe

von technischen Angaben ab: Welche Hardware wird von dem Programm unterstützt und welche Konfiguration empfiehlt die Redaktion? Sprache und Qualität der Dokumentation werden ebenso untersucht wie die Frage, wieviel Platz das gute Stück auf der Festplatte verschlingt oder wie gut ein CD-ROM gefüllt ist. Grafik und Sound werden mit Schulnoten von »sehr gut« bis »ungenügend« bewertet.

Das angegebene RAM-Minimum sagt aus, wieviel KByte unter DOS »frei« sein müssen (Sie erhalten die Angabe über die Speicherbelegung Ihres Rechners, wenn Sie auf der DOS-Ebene das Kommando »MEM« eingeben). Um möglichst exakt von Spiel zu Spiel vergleichen zu können,

bieten wir Ihnen außerdem eine abschließende Gesamtwertung an. Sie liegt irgendwo im Bereich zwischen 0 (schlimmsten) und 100 (optimal). Ein

durchschnittliches Spiel würde z.B. eine Wertung um die 50 erhalten. Wir werden uns hüten, Mittelmaß-Produkte hochzujubeln; Als »hochprozentige« stuften wir nur Spiele ein, die auch langfristig Spaß



Für jedes Spiel gibt es einen ausführlichen Wertungskasten

machen. Diese sehr feine Beurteilung ist deshalb möglich, weil sie eine Art Kompromißwertung zwischen den verschiedenen Geschmacks unserer Redakteure ist.

CD-ROM-Spiele

Mit einem besonderen Symbol werden Besprechungen von CD-ROM-Versionen gekennzeichnet. Spezielle CD-Entwicklungen oder deutlich verbesserte Umsetzungen testen wir besonders ausführlich. Quasi unveränderte Adaptionen von Disketten-Titeln werden etwas kürzer abgehandelt. Auch bei der Gesamtwertung von CD-Programmen zählt allein der Spielspaß: Wird ein Floppy-Programm 1:1 auf CD rübergeklaut, ist dies nicht besonders originell. Wir übernehmen dann die Gesamtwertung von der Disketten-Version. Eine Aufwertung können CD-Versionen nur bei deutlichen spielerischen Verbesserungen erwarten. Schnickschnack wie z.B. leicht überarbeitete Musik reichen nicht, um mehr Punkte bei der Gesamtwertung zu kassieren.



An diesem Zeichen erkennen Sie CD-ROM-Tests

Software allgemein

Für die Tests von »Nicht-Spiele-Software« gibt es einen etwas schlankeren Kasten mit einigen inhaltlichen Änderungen. Da Anwendungen in der Regel

immer Maus-Steuerung voraussetzen, machen wir an Stelle der Maus/Joystick-Info eine andere Angabe: Dank der Boxen »DOS« und »Windows« sehen Sie auf einen Blick, welches Betriebssystem das Programm benötigt.

Noch eine Anmerkung zur Gesamtwertung: Bei Spielen beurteilen wir den Spielspaß hauchfien mit einem Wert zwischen 1 und 100 Punkten.

Bei Anwendungssoftware kann man nicht so genau zwischen den einzelnen Titeln differenzieren wie bei Spielen; zu unterschiedlich sind die Ausrichtungen der einzelnen Programme. Da wir Ihnen hier keine Nonsens-Wertung zumuten wollen, bewerten wir Anwendungen nur in Zehnerschritten (also 10, 20, 30 Punkte, etc.). (hl)

DAS TEST-TEAM



HEINRICH LENHARDT (hl)

Wo ein Ball rollt, ist Lenhardt nicht fern: Der Sportspieler-Enthusiast der Redaktion fühlt sich bei Fußball, Eishockey, Golf & Co. am wohlsten. Er wütet auch gerne bei Adventures, Strategiespielen und wartet immer noch verzweifelt auf eine Einladung zur Letterman-Show.

BORIS SCHNEIDER (bs)

Sie nannten ihn »Doc Bobak«: Wenn er nicht gerade seine Abende mit dem Mastering unserer CD-ROMs verbringt, greift er gerne zu technisch schicken Abenteuerspielen. Schützt auch knifflige Denksportaufgaben und alles, was fliegt – von der Weltraum-Aktion in 3D bis zur Simulation.



JÖRG LANGER (la)

Wer alle bisherigen Ultimo-Titel eigenhändig gelüftet hat, verrät eine gewisse Neigung zu Rollenspielen. Jörg sezziert nicht nur dieses Genre mit kundiger Strenge, sondern packt auch gerne Neuheiten aus dem Bereich Strategie & Taktik auf die Festplatte.



FLORIAN STANGL (fs)

Thrustmaster Stengl kann nur durch physische Gewalt von einer neuen Flugsimulation getrennt werden. Sofern er nicht durch Polygon-Wolken driftet, greift er gerne zu einem guten Actionspiel und übt Gitarren-Akkorde für seine Heavy-Band »His Master's Voice«.



SPECIAL GUESTS

Zum Zirkel der »Gastautoren« gehören Fachjournalisten, die nicht fest bei uns angestellt sind, aber immer wieder Beiträge für PC Player abliefern. Das aktuelle Line-Up besteht aus gestandenen Kollegen wie Anatol Locker, Winnie Farster und Roland Austing. Zeilenricher aktiv wird Comic-Künstler Ralf Boyke, der Macher von »Stärkern«, und im Rahmen der Rubrik »Winde« präsentiert Werner »Wick« Kistenmacher seine neuesten Cartoons exklusiv in PC Player.



Der Werkzeugkasten für Anwendungs-Software



PC

1942-Pacific Air War	DA	87,95	Micro Machines	DA	62,95
Aces of the Deep	DV	78,95	Mortal Kombat	DA	58,95
Alone in the Dark 2	DV	83,95	Outpost	DV	77,95
Anstoss	DV	64,95	Pinball Dreams	DA	60,95
Battle Isle 2	DV	75,95	Pinball Dreams Data	DA	38,95
Bundesli. M. Horrick	DV	88,95	Pinball Fantasies	DA	60,95
Cannon Fodder	DV	60,95	Project X	DV	46,95
Charitbreaker	DV	67,95	Robinson Requiem	DV	66,95
Colonization	DV	88,95	Rüßensham	DV	66,95
Cool Spot	DA	55,95	S.U.B.	DV	66,95
Das Schw. Auge 2	DV	77,95	Sabre Team	DV	77,95
Death or Glory	DV	88,95	Sam & Max	DV	80,95
Der Clau	DV	77,95	Scooters Zauberzschl.	DV	66,95
Der Planer Extra	DV	43,95	Sim City 2000	DV	80,95
Die Stedler	DV	75,95	Sim City 2000 Scen.	DV	40,95
Erben der Erde	DV	78,95	Soccer Kid	DV	68,95
FIFA-Intern. Soccer	DV	71,95	SSN-21 Seawolf	DV	77,95
Fritz 3-Chess Base	DV	127,95	Star Trek 2	DV	85,95
Hattrick! (Ilkarian)	DV	78,95	Superfrog	DA	57,95
Heimdal 2	DA	68,95	Superhera-League a.	EV	67,95
Hexa, Heresy a.t.W	DA	69,95	System Shock	DV	78,95
Hakum KA 50	DA	68,95	The Chaos Engine	DA	57,95
Hurra Deutschland	DV	68,95	Tie Fighter	DA	79,95
Indy Car Tracks	DA	39,95	Theme Park	DV	77,95
Ishor 3-Seven Gates	DV	78,95	Ultimo 8-Last Vale	DV	42,95
Leisure Suit Larry 6	DV	71,95	Win Armado	DA	72,95
Mad News	DV	75,95	Wings of Glory	DV	i. V.

CD ROM

11th Hour	DA	111,95	Mad News	DV	83,95
Al-Qadim	DV	70,95	Mega Race	DV	72,95
Anstoss	DV	83,95	NHL Hockey '95	DV	79,95
BAT 2	DV	77,95	Outpost	DV	83,95
Battle Isle 2	DV	83,95	Pinball Dreams Del.	DA	72,95
Battle Isle 2 Scenery	DV	50,95	Police Quest 4	DV	79,95
Bioforge	DV	Dex.	Privateer	DA	95,95
Bloodnet	DA	85,95	Quest for Glory 4	DV	77,95
Caribbean Disaster	DV	85,95	Rebel Assault	DV	86,95
Christoph Columbus	DV	i. V.	Sam & Max	DV	88,95
Comanche	DV	87,95	Simon the Sorcerer	DV	85,95
Der Clau	DV	77,95	SSN-21 Seawolf	DV	77,95
Erben der Erde	DV	79,95	Strike Commander	DA	81,95
FIFA Soccer	DV	70,95	Subwar 2050	DV	90,90
Hattrick! (Ilkarian)	DV	84,95	System Shock	DA	68,95
Hurra Deutschland	DV	68,95	The Hidden Below	DA	78,95
Leisure S. Larry 1-5	DV	77,95	UFO-Enemy Unkn.	DV	88,95
Leisure Suit Larry 6	DA	78,95	Under a Killing Moon	DV	102,95
Lilil Devil	DA	66,95	World Cup USA '94	DV	60,95
Lollipop	EV	85,95	Wing Commander 3 ab Dex.	94	
Mad Dog 2 Last Gald	EV				

Zubehör

Joypad SV 230	29,95	Speaker & Woofer	189,95
Trackstick SV 208	99,95	Strat. Syst. SBC 650	189,95
Analogsick 202 M6	21,95	CD-ROM Azech dbl. Sp.	257,95
Diskettenbox 3 1/2 80 Sick	16,95	CD-ROM Sony dubble Sp.	296,95

Wir versenden ausschließlich in SICHERHEITSVERPACKUNG OHNE MEHRKOSTEN

Versandkosten bei Vorkasse nur DM 6,50 und bei Postnachnahme nur DM 9,50

dynamic soft • Schwarzwaldstr. 2 • 78259 Ehingen

Telefon: 0 77 33 / 33 66

Telefax: 0 77 33 / 67 88

Inh. Winter • Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

COLONIZATION

Coming to America: Ein ganzer Kontinent zum Erforschen und Besiedeln. Gelingt Ihnen nach Jahrzehnten des Aufbaus die Unabhängigkeit von der europäischen Mutternation? Sid Meiers Nachfolgespiel zu »Civilization« wird diese Frage beantworten.

Viel los im Nordosten:
Kleinkrieg mit einer anderen
europäischen Kolonie –
und dann sind da noch diese
Indianer-Aufstände...

Christoph Columbus hat Ameriko entdeckt? Von wegen; zumindest auf Ihrem PC werden Sie als großer Entdecker in die Geschichte eingehen! Wir schreiben das Jahr 1500: Seit Monaten schippert ein Segelschiff von Europa aus gen Westen. Der Zwieback ist morsch, die Mannschaft mürrisch, da ertönt der erlösende Ruf vom Ausguck: Land in Sicht! Sie, der verwegene Forscher und Seefahrer, hoben die Neue Welt entdeckt.

Wer dem guten Columbus seinen Ruf als Entdecker Amerikas nicht streitig machen will, kann sich unzählige andere Kontinente vorsetzen lassen. Nach Vorgabe von Klima und Landmassenverteilung generiert das Programm per Zufall eine neue Spielwelt, die der Erkundung harrt. Nur diejenigen Felder sind sichtbar, die bereits von einem Ihrer Mannen betreten wurden – der Rest des Szenarios bleibt auf der Karte vorerst noch dunkel. Wer schon einmal den Microprose-Dauerbrenner »Civilization« gespielt hat, dem kommt dieses Prinzip nicht zu Unrecht bekannt vor. Designer Sid Meier hat endlich ein neues Programm im selben Stil fertiggestellt, das sich ausgesprochen ähnlich spielt: »Colonization«.

Fünf Schwierigkeitsgrade und vier Nationen stehen bei einem neuen Spiel zur Wahl. Je nachdem, ob Sie sich für England, Spanien, Frankreich oder die Niederlande als Heimat entscheiden, gibt es einen anderen Startvorteil. In England herrscht z.B. durch religiöse Unruhen ein größeres Angebot an ausreisewilligen Siedlern, die sich zur neuen Welt schippern lassen wollen, während die Niederlande mit einem Bonus beim Handel ausgestattet sind.



Die Entwicklung unserer Kolonie
auf einen Blick

Dann geht's endlich los: Mit einem einzigen Schiff und zwei Siedlereinheiten an Bord beginnt Ihre Karriere als Gründervater. Rücken Sie das Schiff ein paar Felder nach links, wo es auf Land stößt. Die Siedler können jetzt aussteigen und in einer schönen

Bucht gleich die erste Stadt gründen – Glückwunsch! Allgemeiner Enthusiasmus, doch was nun? Das Schiff schicken wir zurück in die alte Heimat, um mehr Kolonisten zu holen. Die Rückreise geschieht vollautomatisch, dauert aber ein paar Runden. Inzwischen kümmern wir uns um die erste Siedlung. Wahrscheinlich hat schon der Abgesandte eines naheliegenden Indianerdorfs vorbeigeschaut und die Gäste begrüßt – solange wir uns nicht allzu stark ausbreiten, sind die Bezie-

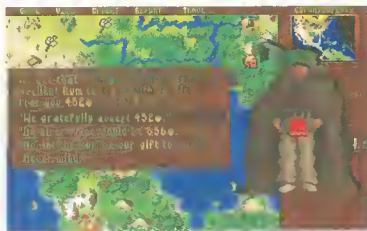


Sie haben die Wahl: Lieber diplomatisches Einlenken oder auf Konfrontationskurs gehen?

hungen zu den Eingeborenen ungetrüb.

Mit einem Doppelklick auf den Ort rufen wir das Stadtmenu auf. Hier ist genau zu sehen, welche Siedlereinheit gerade womit beschäftigt ist. Im Moment interessieren uns vor allem Nahrungsmittel, damit die Siedlung überleben kann. Der Ertrag, den unser als Farmer eingesetzter Kolonist pro Runde erwirtschaftet, hängt von der Umgebung ab. Lassen Sie ihn im Gebirge neben der Siedlung säen und ernten, müssen sich die Bürger auf knurrende Mägen einstellen. In schöner Mischwaldumgebung hingegen fällt die Ernte wesentlich besser aus. Und wenn unser Ungelernter gar ein ausgebildeter Farmer wäre, hätte dies eine glatte Verdopplung des Bodenertrags zur Folge.

Die Kolonie kümmert sich um was Ordentliches zu beißen, da kommt unser Schiff wieder in Europa an. Automatisch schaltet das Programm zum Heimathafen um. Hier werden wir später Rohstoffe und andere Güter verkaufen, die wir aus der Neuen Welt herbeischaffen. Im Heimathafen stehen weitere Ausreisewillige bereit. Sollte der Nachschub an Emigranten versiegen, können Sie gegen eine Geldspende weitere Interessenten anlocken. Am Anfang ist es wichtig, die Bevölkerungs-



Befreundete Indianerstämme erweisen sich als gute Handelspartner

zahl in der Neuen Welt zu erhöhen. Außer dem Transport von Europäern in die Kolonie gibt es bei Spielbeginn keine Alternative. Also Mann an Bord und wieder über den großen Teich geschippert.

Nach diesem Prinzip laufen die ersten Spieljahre ab. Neue Siedlereinheiten werden zur Kolonie geschickt, wo man ihnen Tätigkeiten zuweist. Ist die Nahrungsbeschaffung gesichert, setzen Sie die Bürger je nach Umgebung Ihrer Stadt gezielt ein. Erze, Silber, Baumwolle und Zuckerrohr gehören zu den Gütern, die Sie nicht zum Überleben brauchen – aber per Schiff nach Europa schaffen und dort verkaufen können. Höherwertige Waren bringen mehr Bargeld; lassen Sie also den Tabak gleich zu Zigarren verarbeiten. Aber Vorsicht: Je mehr Sie Europa mit einem bestimmten Warentyp beglücken, desto tiefer rutschen die Preise. Tauschen Sie deshalb immer wieder mal Güter bei einem befreundeten Indianerstamm gegen etwas anderes um. Seltener obgelieferte Produkte werden in Europa besser bezahlt.

Vom Erlös baut man seine Flotte aus, damit der Pendelver-



Wichtige Ereignisse werden mit einer schmucken Grafik verkündet

heino richard

Warum hat Microprase das Ding nicht gleich »Civilization II« genannt? Spielkonzept, Steuerung und Grafik kamen einem schon mächtig bekannt vor. Und das ist keinesfalls negativ gemeint, denn auch was die Langzeitmotivation und den Suchtfaktor angeht, kann Civilization es mit seinem großen Bruder aufnehmen. Man will schnell nur ein paar Runden spielen und vielleicht ein bißchen an seinen Handelsrouten arbeiten – Schwups, schon sind die frühen Morgenstunden da. Mehr als vier Stunden Schlaf sind heutzutage sowieso Luxus...

Wesentlichster Unterschied ist der gezielte Einsatz von bestimmten Berufsgruppen. Während bei den militärischen Einheiten die Vielfalt ziemlich abgespeckt wurde, rücken

ökonomische Aspekte bei Civilization mehr in den Mittelpunkt. Die Ausbildung und Verteilung von Spezialisten sowie der Gütertausch zwischen den Kolonien untereinander sind ebenso relevant wie der Aufbau einer politischen Kultur, um genug Autonomie-Anhänger zu gewinnen.

Wenn man Civilization etwas verwerfen kann, dann das Fehlen einer wirklich neuen, zündenden Grundidee. Es ist eine solide, hochmotivierende Fortführung des Civilization-Spielprinzips ohne unwitzende Innovationen. Durch das ausgeklügelte Design sowie die schier unendliche Fülle an Szenarien wird man hier monatelang blendend unterhalten. Für alle Anhänger von leicht zugänglichen Strategiespielen ein Pflichtkauf.



Im europäischen Heimathafen verkaufen wir Güter und holen neue Kolonisten ab

Stadt-Einrichtungen: Einsatz der Siedler als Lehrer, Schmiede, etc.

Verhältnis: Bevölkerung/Umgebung

Vorräte



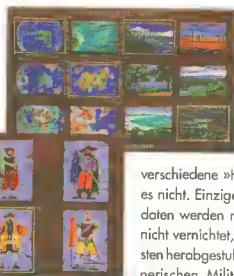
Umgebung der Stadt: Ernte, Abbau von Rohstoffen, etc.

Für jede Stadt gibt es einen solchen detaillierten Info-Bildschirm

kehr nicht an einem einzigen Kahn hängt. Wir haben immer noch ein paar arbeitsfähige Einheiten herumhängen? Na prima, dann kommandieren wir sie in die Schreiner-Werkstatt ab. Genug Holz als Rohstoff und Arbeiter vorausgesetzt, bauen sich die Bürger langsam aber sicher schöne Erweiterungen für ihr Städtchen. Sie legen fest, welcher Ausbau als nächster dran ist. Am Anfang hat man Verbesserungen im Sinne wie z.B. Docks (erlauben Fischfang), Stockade (erhöht den Verteidigungswert) oder Warenhaus (größere Rohstoffmengen verderben nicht mehr). Bestimmte fortgeschrittene Errungenschaften lassen sich erst nach Vollendung von Basiseinrichtungen starten. Im Laufe der Zeit kommt eine Stadt so zu Kirchen, Schulen und Universitäten, kann Schiffe, Güterwagen und Kanonen bauen. Generell gilt die Faustregel: Je mehr Siedler Sie für die Konstruktion abstellen, desto schneller werden die Erweiterungen vollendet. Aus einer Siedlung werden rasch zwei, drei und mehr. Pioniere bauen Straßen zwischen Ihren Städten und bestellen die Felder, damit Ihre Farmer bessere Ernten erzielen. Neben ungelerten Kräften kommen immer mehr Spezialisten aus Europa, die eine bestimmte Aufgabe besonders effizient lösen. Sobald eine Schule errichtet ist, kann ein solcher Profi als Lehrer tätig sein. Er bringt damit sein Wissen allen Siedlern in dieser Stadt bei, die noch keinen Beruf haben.

Kontakte mit Indianerstämmen und anderen europäischen

Kolonien müssen nicht immer friedlich bleiben. Während eines Kriegs bekämpfen sich zwei feindliche Einheiten automatisch, wenn sie das selbe Feld betreten wollen. Eine Kampfanalyse zeigt Ihnen etwaige Geländevorteile an; dann wird kurz und schmerzlos das Ergebnis des Schlagabtauschs berechnet.



Neue Welt gefällig? Spielfeld und Schwierigkeitsgrad lassen sich großzügig justieren.

Entweder gewinnt eine Einheit oder sie wird zerstört,

verschiedene »Hit Points«-Konten gibt es nicht. Einzige Differenzierung: Soldaten werden nach einer Niederlage nicht vernichtet, sondern erst zu Zivilisten herabgestuft [...die dann vom gegnerischen Militär gefangen werden können]. Städte lassen sich ebenso angreifen wie Schiffe. Letztere Variante macht die Piraterie zum beliebten Broterwerb: Sie blockieren einfach die Hafenzufahrten einer anderen Kolonie mit schnittigen Privateers, rammen deren vollbeladenen Pötte und plündern die Fracht. Solche nachbarschaftlichen Gepflogenheiten empfehlen sich nur bei



im Wettbewerb

Ein High-End-Spiel jagt das andere: In der Strategie-Unterabteilung »Aufbau und Erforschung« sind die Gourmet-Programme reichlich vertreten. Wer ihn noch nicht hat, sollte auf jeden Fall den brillanten Colonization-Vorgänger Civilization kaufen (gibt's z.Zt. auf einem CD-ROM zusammen mit Railroad Tycoon Deluxe). Spielerische Ähnlichkeiten bietet eine weitere Micraprase-Neuheit: Master of Magic testen wir ausführlich in dieser Ausgabe. Theme Park bietet Detailmanagement beim Aufbau eines Vergnügungsparks, während Allen Legacy die interessanteste aktuelle Strategie-Offerte für SF-Fans darstellt.

Civilization	91
COLONIZATION	88
Theme Park	88
Master of Magic	84
Allen Legacy	76

CAPTAIN ZINS

Das Computerspiel mit GriPS®.
Gratis!



Hilfe! Die Geldwelt steht kopf. Der skrupellose Mr. Money will sein Volk ins Unglück stürzen. Und die Sharkey Brothers, windige Kredithaie, haben auch ihre gefährlichen Flossen im Spiel.

Gleich abholen,
in der nächsten
Dresdner Bank.

Da ist guter Rat teuer? Nein, sogar kostenlos! Denn wer sich jetzt gratis das Computerspiel „Captain Zins“ holt, kann sich von Professor Brombori mit seinem Flux-

connector in die Cyberwelt spacen lassen, dort in die Haut von Captain Zins schlüpfen und retten, was zu retten ist.

Das bringt Spaß – und informiert ganz nebenbei auch über GriPS, das neue Dresdner Bank Angebot für junge Leute.

Das Computerspiel „Captain Zins“ gibt's in jeder Dresdner Bank. Solange der Vorrat reicht.

Nicht warten – starten!

Dresdner Bank





Bei den anderen Zaam-Stufen der Karte kann man nicht mehr viel erkennen – mit SVGA-Auflösung wär' das nicht passiert...

Notionen, gegen die man sich einen Kriegszustand erlauben kann.

Der richtig ganz große Ärger geht aber erst los, wenn Sie Ihre Unabhängigkeits-erklärung deklarieren. Dazu bauen Sie im Lauf der Jahrhunderte eine starke Nation auf, die nicht mehr auf die europäische Heimat angewiesen ist. Außerdem muß die Stimmung Ihrer Bevölkerung gut genug sein: Nur wenn ein bestimmter Prozentsatz der Bürger mitmocht, kann die Revolution steigen. Aus Europa rücken dann Kriegsschiffe an, die den obtrünnigen Kolonisten Manieren beibringen wollen. Erst wenn Sie diesen Unabhängigkeitskrieg gewonnen haben, ist das Spielziel erreicht. Für die abschließende Gesamtwertung werden neben dem Schwierigkeitsgrad und der Größe Ihrer Kolonie auch Faktoren wie Sanftmütigkeit Ihrer Expansion berücksichtigt: Für jedes abgefockelte Indionerdorf gibt es einen Minuspunkt. Eine Fülle von spielerischen Details fordert zum Experimentieren mit den verschiedensten Strategien heraus. So dürfen Sie im Lauf der Jahre immer wieder ein neues Mitglied für Ihre Regierung bestimmen. Es stehen je ein Kandidat aus den Bereichen Religion, Militär, Handel, Erforschung und Politik zur Wahl. Jedes neue Regierungsmitglied sorgt für einen dauerhaften spielerischen Vorteil in seinem Bereich. So werden z.B. alle Ihre Siedlungen automatisch mit einer Verteidigungsanlage ausgestattet oder der neue Handelsminister sorgt

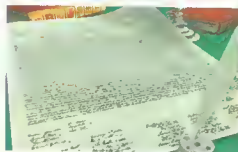


dafür, daß Sie unabhängig von der politischen Lage in Europa mit anderen Kolonien Waren austauschen können. Je mehr »Freiheitsglocken« Ihre Kolonie erzielt, desto schneller löst sich ein neuer Kandidat anwerben. Diese Generierung erfolgt, wenn man in den Städten einzelne Siedler zur politischen Arbeit abstellt. Je intensiver dieser Demokratiewert entwickelt wird, desto stärker wächst die Anzahl der mit Unabhängigkeit liebäugelnden Bürger. Dieser Prozentanteil läßt sich weiter steigern, indem Sie durch Anschaffung von Zeitungspressen und Hochschulen die Bildung der Bevölkerung erhöhen. Priester hingegen »produzieren« Religiosität und können einzelne Indianer-Einheiten dazu bewegen, sich einer Ihrer Städte anzuschließen.

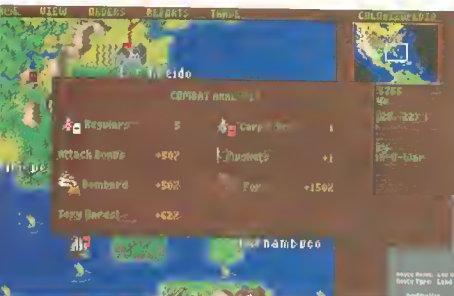
Durch die Fülle an Optionen, immer wieder neu zusammengestellte Zufallsszenarien und die höchst eigenständig agierenden Indianer und Kolonialmächte entwickelt sich kein Spiel wie das andere. Ein erfreulicher Effekt, den der erfahrene Spieler schon bei Civilization sehr zu schätzen wußte. Grafik und Bedienung erinnern ebenfalls an diesen Klassiker, wenn es im Detail auch Verfeinerungen gibt. So läßt sich die Ansicht der

Spielkarte jetzt in fünf Zoom-Stufen einstellen. Mit dem »Go to«-Kommando schickt man Einheiten gezielt zu bestimmten Städten und durch den Einsatz von Handelsrouten läßt man sich Routinearbeit beim Warenustausch abnehmen.

Dazu ein konkretes Beispiel: Zwei Nachbarstädte haben unterschiedliche Ressourcen. Während es in No-Name-City Nahrung in Hülle und Fülle gibt, liegt die Gemeinde Poing im unwirtlichen Gebirge. Dort lassen sich zwar reichlich Erze abbauen, aber kaum grüne Bohnen pflanzen. Jetzt bietet sich eine Handelsroute an, bei der ein Planwagen automatisch zwischen diesen Städten pendelt und Güter austauscht: In No-Name-City packt er überschüssige Nahrung ein, schafft sie nach Poing und läßt dort Erze. Die werden wie-



Kaum hat man die Unabhängigkeit erklärt, rückt eine gewaltige »Sa nicht, Freundel«-Streitmacht aus Europa an



Die Kampfanalyse informiert über Handicaps und Vorteile der beiden Einheiten



Ein Planwagen klappt automatisch die Stationen einer Handelsroute ab

MASTER OF MAGIC

Und der Magiers sprach: »Halla, herzlichste Halblinge, ich bin Gandalf, und dieses Darf nenne ich Habbingen. Zusammen werden wir die gesamte Welt erabern!«. Doch die Wichte entgegneten: »Aber die Welt da draußen ist wahnsinnig groß und unbekannt. Unsere Beine hingegen sind so kurz und unser Mut so klein«. Verärgert blickten sie zum Magier empor, der aufachte: »Verzaget nicht, meine kleinen Diener: Wenn ihr mir Tempel, Schreine und sanstigen Schnickschnack baut, werde ich nach weiser und mächtiger und helfe Euch mit meinem wohlfeilen Zauberwerk.« Da sagte ein besonders großer Kleiner: »Aber die meisten von uns sind keine Soldaten; wir kämpfen schlechter als andere Völker und können keine Pferde reiten!«. Nun tönte Gandalf: »Das macht doch nichts – von den Steuern, die ihr mir zahlen werdet, werbe ich Söldner und Helden an, die für uns die ganze Drecksarbeit erledigen. Außerdem erhaltet ihr vier warme Mahlzeiten pro Tag!« Da quetschten die Halblinge vor Freude und riefen im Chor: »Sa sei es!« Und sie befehligten sich, ein erstes Getreidelager für den »Master of Magic« zu errichten...

Auch wenn es Gandalf seinen Untertanen nicht verraten hat: Sa einfach wird es mit der Welteroberung dann doch nicht werden. Erstens, weil es in Wahrheit zwei Welten gibt, Arca-

Vom Weltraum aus hat es die »Master of Orion«-Schöpfer in eine Fantasywelt verschlagen. Fünf Magier bekriegen sich im neuen Strategie-Epos mit Legianen und Zaubersprüchen.

nus und Myrran, zwischen denen nur schwer gewechselt werden kann. Zweitens haben bis zu vier computergesteuerte Konkurrenten das gleiche Ziel: Entweder alle anderen Magier abzumurken oder den ultimativen Zauberspruch zu vollenden.

Zu Beginn sucht man sich einen von 14 vorgefertigten Magiern aus. Diese haben unterschiedliche Kenntnisse in insgesamt fünf Disziplinen: Lebens-, Todes-, Chaos-, Natur- und Spruch-Magie. Außerdem verfügt fast jeder zukünftige Welteneroberer über einige von 18 Spezialfähigkeiten. Sa genießt ein »Chorismatiker« Vorteile im Umgang mit anderen Zaubern sowie Söldnern, Händlern und Helden. Ein »Myrran« fängt gleich auf der Parallelwelt an, die gefährlichere Monster, aber auch größere Belohnungen bietet. Und Truppen eines »Wordard« sind im Meucheln von Haus aus erfahrener als normale Soldaten.

Obwohl bereits diese 14 Zauberer nach verschiedenen Spielstrategien verlangen, läßt sich auch ein Wunschzauberer zusammenbasteln. Man hat verschiedene Punkte zur Verfügung, die man in Magie- und Spezialkenntnissen investiert. Letztere stellen Anforderungen an die Grundausbildung des Magiers: »Runemaster« kann beispielsweise nur werden, wer in drei verschiedenen Magiearten mindestens zwei Punkte investiert hat.

Nach der Punkte-Verteilung sucht man sich seine Lieblingszaubereien aus. Die hier ausgewählten Sprüche gehören dann aber keinesfalls sofort zum magischen Nähkästchen des Zauberers –



Taktischer Kampf gegen Phantombestien – ob der Schlamm-Zauberspruch unserem Helden hilft?



Ein Held bietet seine Dienste an – für teures Geld, versteht sich

wir haben nur die Garantie, sie irgendwann im Spielverlauf erforschen zu können.

Sobald Sie Ihrem Wunschkrieger einen Namen verpaßt haben, suchen Sie sich eine Rasse aus. 9 Standard- und 5 myrronische Völker stehen parat, wobei so ziemlich alle Fantasy-Klischees abgedeckt sind: Von den langweiligen Hochländern, die weder Vor- noch Nachteile haben, bis zu den furchtplanungscheuen und sündteuer auszubildenden Dunkelkrieger, die aber mächtig dreinschlagen und selbst magische Kräfte besitzen.

Wir haben uns dann noch für Kartengröße, Anzahl der Gegner und Stärke der »notürlich« vorkommenden Magiequellen entschieden, landen wir auf einer Karte im »Civilization«-Stil. In der Mitte sitzt unser anfängliches Nest, darum liegen einige sichtbare Landstriche und sonst nur unbekannte Schwärze – es wird viel zu entdecken geben! Die verschiedenen Terrainformen haben Auswirkungen auf die Stadtproduktivität, Bewegungskosten und das Aussehen der Schlachtfelder. Das anfängliche Dorf ist noch winzig klein eingezeichnet, bei zunehmender Bevölkerungsdichte wird es aber auch auf der Karte größer dargestellt werden.

Die Bevölkerung unterteilt sich in Bauern und Handwerker. Bei zu großer Unzufriedenheit (durch Besatzung, Überbevölkerung oder Steuerlast) entstehen Rebellen, die munter Vorräte verfrachten und irgendwann mal eine Revolte starten. Die braven Bauern hingegen sind fleißig und produzieren vor

jörg langer

Das Negative warweg: Zu Beginn einer Partie muß zunächst eine spielerische Durchstrecke durchgestanden werden, bis der eigene Zauberer einige Sprüche beherrscht und die erste Stadt ausgebaut ist. Dann aber geht die Post ab. Dutzende von unterschiedlichen Kampfeinheiten, 20D teils grundverschiedene Zaubersprüche sowie Helden, Artefakte, Zaubertürme, Magieknoten, intelligente Gegner – es gibt wenig, was an taktischen Feinheiten nicht in Master of Magic enthalten wäre. Aufgekannte Weise wurde ein durchdachtes Rollenspiel-

System mit anspruchsvoller Strategie kombiniert. Trotz aller Civilization-Anleihen wurden viele neue Ideen eingebaut, etwa das Kämpfen auf zwei Weiten im späteren Spielverlauf. Besonders gelungen sind die Zauberer selbst: Durch fünf unterschiedliche Magiearten und diverse Spezialfähigkeiten verläuft kein Spiel wie das andere. Auch wenn der direkte Konkurrenz »Colonization« etwas zugänglicher ist: Auf lange Sicht bietet Master of Magic mehr Möglichkeiten und Abwechslung. Deshalb ist es mein persönlicher Favorit.

E S

Software- und Multimediavertrieb
Eugen-Adolf-Strasse 120, 71522 Backnang
Tel: 07191/ 96 02 96 Fax: 07191/ 96 02 98

Neuheiten- und Bestellservice in BTX unter Ehmann#

TIE Fighter PC 3,5", DA DM 79,95	MORE GAMES 3,5" 1642-Pacific Air War/DA Ansoft DV Ansoft World Cup Ed Battle Isle 2, DV Caribbean Disaster/DV D&A 2 - Sternenschweif Death or Glory, DV Die Clou, DV Delta V, EV Die Siedler, DV Dune 2, DV Eishockey Manager Empire Deluxe, DV Erben der Erde, DV Fightsimulator 5.0 EV Hand of Fate, DV Huns Deutschland Isari 3, DV Lands of Lore, DV Links 386 Pro Micro Machines Overlord-D-Day, DA Robinsons Requiem/DV Sim City 2000, DV Subwar 2050 Mit Dark Strike Commander/DA T F X, DA Ultima 8 - Lost Vale, DV Ultima 8 - Pagan X-Wing, DA Zeppelin-Giants of Sky	Wing Armada PC 3,5", DA DM 74,95
FIFA Int Soccer PC 3,5", DV DM 74,95	CD-ROM, DV DM 89,95	MAD NEWS PC 3,5", DV DM 78,95
Outpost CD-ROM, DA DM 69,95	Dark Legions PC 3,5", EV DM 69,95	Ultima 8 CD-ROM, DV DM 89,95
Bundesliga Manager 3 DM 89,95	Erben der Erde CD-ROM, DV DM 84,95	Rebel Assault CD-ROM, DV DM 84,95
MAD NEWS CD-ROM, DV DM 89,95	NHL Hockey 95 CD-ROM, DA DM 84,95	Syslog Shock PC 3,5", DV DM 84,95
Themepark PC 3,5", DV DM 79,95	Chartbreaker PC 3,5", DV DM 69,95	FIFA Soccer CD-ROM, DV DM 69,95
Laufwerke: Mitsumi FX 001 D double speed DM 249,-	Aztech CDA 288-01 double speed DM 199,-	Armoured Fist PC 3,5", DV DM 89,95
Goldstar double speed DM 219,-	NEC 3x1 multispin triple speed DM 899,-	Battle Isle 2 Scen. CD-ROM DM 64,95
Private&Strike Com. tightwired FireTact.Os and SAP, CD-ROM DM 85,95	Hardware SB 16 Multi CD SB 16 Multi CD ASP SB Pro Value Edition 420 MB Conner HD 420 MB Seagate HD 1 MB SIMM 70 MS Logitech Polymouse Technipus Gamepad Technipus Smart Card	Pizza Connection PC 3,5", DV DM 89,95
		Burning Steel 2 CD-ROM, DV DM 84,95
		1 Spiel gratis im Wert von bis zu DM 100,- können Sie sich bei uns aus- suchen, sofern Sie innerhalb eines Jahres für insgesamt 1 DM 999,- bei uns eingekauft haben Angerechnet wird nur der Kaufpreis! Gut bei Verband
		Flightstick DM 89,95

DA=Deutsche Anleitung EV=Englische Version DV=Deutsche Version

SUPER SERVICE:

Alle vor 16 Uhr bestellten Titel werden noch am gleichen Tag verschickt. (solange der Vorrat reicht)

Deshalb **sofort** bestellen:

TEL: 07191 / 96 02 96

FAX: 07191 / 96 02 98

Versand erfolgt ausschließlich per Post. Versandkosten: Nachnahme DM 9,50 -
Vorkasse DM 4,50. Versand ins Ausland nur gegen Vorkasse. Druckfehler: Irrtümer und
Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen.
Gesamtpreisliste anfordern. Händleranfragen erwünscht.



Am Anfang des Spiels: Mickriges Dorf inmitten einer unbekannten Welt.

Nach 4 Spieljahren: Das Dorf ist gewachsen, die eigene Insel mittlerweile aufgeklärt.



Nach 8 Spieljahren: Mittlerweile kontrolliert Gandalf ein blühendes Reich.

allem Nahrung und zusätzlich einige »Werkzeuge«; bei den Handwerkern ist es umgekehrt. Die Werkzeuge werden zur Produktion neuer Einheiten oder Bauten benötigt. 33 Stadtausbauten stehen bereit, manche Rassen dürfen aber nicht alle errichten – was soll z.B. ein Hobbitdorf mit Stallungen anfangen? Auch bei den Truppen gibt es Unterschiede: Jedes Volk hat mindestens eine Spezialeinheit, oder darf bestimmte Standardtruppen nicht aufstellen.

Manche Stadtausbauten haben nahrungs- oder produktionssteigernden Charakter, andere vergrößern die Anzahl der Manapunkte, die unser Zauberer pro Runde dazubekommt. Wenn eine Ansiedlung gerade nichts Sinnvolles bauen kann, schaltet sie auf »Housing« um, was die Wachstumsrate erhöht, oder verwandelt die produzierten Werkzeuge direkt in Gold. Durch kräftiges Zuschießen von Geldmitteln kann die momentan im Bau befindliche Einheit vorzeitig fertiggestellt werden. Geld ist auch sonst äußerst wichtig. Einerseits zum Unterhalt bestehender Bauten und ausgehobener Truppen, andererseits, um Artefakte zu kaufen sowie Söldner und

Helden zu dinge. Zu Beginn wird man aber erstmal die eigene Stadt aufbauen und währenddessen eine Siedlereinheit losschicken, um eine zweite Ortschaft zu gründen. Dabei gibt es allerdings keine Erfolgsgarantie und manche Völker tun sich sehr viel schwerer mit Außenposten, als andere. Wie produktiv eine Stadt ist, hängt vom umgebenden Gelände, speziellen Ressourcen und der etwaigen Belegung mit positiven oder negativen Zaubern ab.

Als ehrgeiziger Sprücheklopfer kümmert man sich natürlich um die eigene Fortbildung. Die pro Monat generierten Manapunkte werden in drei Bereiche investiert: Forschung, Weiterbildung und Zaubern. Jeweils ein unbekannter Spruch wird erforscht, und je mehr Mana man investiert, desto schneller lernt man ihn. Punkte, die Sie in die Weiterbildung stecken, erhöhen den eigenen »Skill Level«, was wiederum beim Zaubern zu Vorteilen führt. Die übrigen Manapunkte dienen dem Sprücheweiben selbst: Immer nur eine Zauberei kann durchgeführt werden, was meist mehrere Monate dauert.

Außerdem müssen permanente Verzauberungen



Hier sehen Sie den Hauptbildschirm auf der Welt Arcanus

Die Heimatstadt
eines bänen Konkurrenz-
ten wird attackiert

stalle, Artefakte und manchmal auch einen Gefangenen bewachen. Zaubertürme dienen zusätzlich als Tor zwischen den beiden Welten und die sogenannten

»Magieknoten« sind für aufstrebende Zauberer besonders wichtig: Wird ein solcher Knoten erobert, kann man aus dieser Quelle zusätzliche Magiepunkte erhalten.

Sobald man Helden, Monster oder Truppen auf eine Örtlichkeit bewegt, kommt es zum taktischen Kampf (der auf Wunsch auch zeitsparend errechnet wird). Hierbei werden die Schlachtfelder isometrisch und die Truppen als kleine Männchen dargestellt. Rundenweise zieht man nun seine Krieger umher, schickt Nahkämpfer vor, schießt aus sicherer Entfernung und webt Schutz- oder Angriffszauber. Schalten Sie auf Computer-Steuerung um, wenn Sie nicht jede Einheit einzeln ziehen möchten.

Die Komplexität des Programms zeigt sich nicht zuletzt bei der Truppenvielfalt. Etwa 90 verschiedene Einheiten sowie 30 Helden tauchen im Spiel auf und unterscheiden sich in sieben Grundwerten und vielen Spezialfähigkeiten.

Darüberhinaus gewinnen Truppen durch Kämpfe an Erfahrung, was sich in besseren Grundwerten niederschlägt. Verwundete Recken heilen bald wieder. Nach der Einnahme einer fremden Ortschaft wird diese dem eigenen Reich einverleibt.

Das wird von den Bewohnern je nach Rassenzugehörigkeit unterschiedlich angenommen – besonders Zwerge und Elfen erweisen sich Besitzern gegenüber als ziemlich feindselig.

Mit der Zeit trifft man dann auf seine eigentlichen Gegner. Jeder der magiekundigen Konkurrenten hat eine bestimmte Persönlichkeit und Strategie, die sein Handeln bestimmen. Sobald man mit einem Fremdzauberer Kontakt hat, lassen sich diplomatische Beziehungen aufbauen. Positive Handlungen sind Tributzahlungen, der Tausch von Zaubersprüchen und das Einhalten von Verträgen. Negativ fallen Truppenmassierungen an der gemeinsamen Grenze auf, sowie Übergriffe auf Einheiten oder Städte. Weitere diplomatische Möglichkeiten sind das Drohen, Angreifen, Verbünden gegen einen gemeinsamen Geg-



ner, sowie das Schließen eines Pakts oder einer Allianz. Man muß allerdings aufpassen: Jeder Wortbruch und jede feindselige Aktion findet allgemei-

ne Beachtung. Wenn Sie gar einen Konkurrenten ganz aus dem Spiel werfen, werden die übrigen Magier Sie mit äußerstem Argwohn betrachten. Versuchen Sie hingegen, auf friedliche Weise zu gewinnen – durch Vollendung des »Spruchs der Meisterschaft« – werden Ihnen sämtliche Mitstreiter sofort den Krieg erklären.

Master of Magic ist ein sehr zeitintensives Spiel. Auch auf dem einfachsten Level werden Sie in der Regel etwa zehn Stunden brauchen, um eine Partie zu gewinnen – bei zunehmender Kartengröße und Schwierigkeitsstufe dauert's dann entsprechend länger. Vom Anspruch her richtet sich das Programm an Fortgeschrittene und Strategie-Cracks, da trotz der einfachen Bedienung sehr viele Parameter zu beachten sind. Der von uns getesteten englischen Version soll in Kürze eine deutsche Übersetzung folgen. (la)



Im Magiefenster wird
die Verteilung der Mana-
punkte bestimmt



Diplomatie leichtgemacht: Die Augenfarbe der Wasserspeier
deuten den Verdrägergrad des Gegnere an.

henrich lenhardt

Kein fauler Zauber, sondern eine erfreuliche Überraschung für Strategie-Freaks: Master of Magic zeigt, daß man aus einem einfachen Szenario weit- oder mehr herausziehen kann als ein bißchen Burgen bauen und Orke verjagen.

Gegenüber Civilization hat das Programm elcher Vorteile bei der Spieltheorie und der Detailfülle, doch bei Handel, Szenario-Originalität und Spielbarkeit liegt Sid Meiers Amerika-Besiedlung bei mir vorne. Nicht nur wegen der langatmigen Anfangsphase wird Master of Magic Einsteiger abschrecken. Die faszinierende Grafik und der Detail-Overkill bei den Kämpfen sind nicht jedermanns Sache. Für versierte Strategie-Kenner ist es allerdings ein Gedicht: manatellenger Spielspaß garantiert.

master of magic

286 386/486 VGA Super VGA Soundblaster S'Blaster Pro General MIDI 10 Audio Maus Joystick

Spieler-Typ Microprose Co.-Preis DM 130,- Kopierschutz Anleitung Spieltext Bedienung Anspruch Grafik Sound	Strategiespiel Englisch: sehr gut Englisch: viel (deutsche Version in Vorbereitung) Gut Für Fortgeschrittene und Profis Befriedigend Befriedigend	Freies RAM: min. 570 KByte + 1 MByte EMS Festplatteplatz: ca. 25 MByte Besonders: Fünf Schwierigkeitsgrade und bis zu vier Computergegen. Zufallskarten können in drei Größen generiert werden. Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und VGA.
---	--	---



**Die Panzer und ihre tapferen Besatzungen,
die in ganz Europa in der gewaltigsten
Materialschlacht aller Zeiten fochten**

DIES IST IHRE GESCHICHTE



ERLEBEN SIE SIE SELBST



MICROPROSE

**FÜR IBM-PC
UND KOMPATIBLE**

KINGDOMS OF GERMANY

Worum eigentlich werden Strategiespiele grafisch immer schöner und spielerisch interessanter? Es geht doch auch anders, wie Kingdoms of Germany gekonnt beweist.

Als sprach Regent Ludenz: »Diese Königreiche werden vereint! Wenn nicht von mir, dann von einem anderen.« Und exakt darum geht es bei »Kingdoms of Germany«: Von einem Startgebiet aus werden munter Provinzen erobert, und wenn Sie nicht gewinnen, dann eben einer der fiesen Computergegner. Jede Spielrunde teilt sich in folgende Aufgaben: Sie schauen sich ihre Provinzen bezüglich des Nahrungsvarrats und Steuereinkommens an, suchen nach Erz, bauen Burgen und heben neue Armeen aus. Acht Truppentypen stehen dabei zur Auswahl: Schwertkämpfer, Speerträger, Bogen- und Armbrustschützen, Katapulte sowie drei verschiedene Arten von Rittern. Im Spiel werden all diese tapferen Mannen jedoch nur durch Zahlenwerte symbolisiert, was symptomatisch für das Programm ist: Wohin man auch schaut, herrscht grafische Tristesse vor.

Nach am schönsten präsentiert sich die schrallende Karte, auf der Burgen, Armeen, Erzvorkommen und besetzte Provinzen zu sehen sind. Jeder Landesteil verfügt über eine bestimmte Zahl an Einwohnern und Feldern; je nach Terrainart wird neben Nahrung auch Holz, Stein und Eisen produziert. Diese Materialien werden zum Aufstellen neuer Kampfeinheiten, bzw. zum Bau von Befestigungsanlagen verwendet. Netterweise blinken unterernährte Provinzen panisch



Die triste Gesamtkarte zeigt sämtliche Reiche

Die Kämpfe werden wenig aufregend dargestellt

auf – »Führ' mich!«. Je nach Güte der Festung in einer Provinz, haben Sie beim Verteidigen sowie beim Angriff in Nachbarprovinzen mehr oder weniger große Vorteile. Kommt es zum Kampf, so zeigt der Bildschirm links die Truppen des Angreifers und rechts die des Verteidigers an. Durch Anklicken diverser Knöpfchen halten Sie einen bestimmten Truppentyp aus der Schlacht heraus, damit z. B. erst die gegnerischen Speerpiexer beseitigt werden, bevor man seine teuren Ritterchen einsetzt. Ein weiterer Button erlaubt jederzeit die Flucht aus der Schlacht. Die Bedienung des Spiels erfolgt vollständig mit der Maus. Der Zeiger präsentiert je nach eingestelltem Modus Kurzinformationen zu der Provinz, über der er sich gerade befindet: Versorgungslage, Steuereinnahmen, Erzvorkommen. Ohne diese Funktion wäre allerdings der Überblick über die insgesamt 200 Provinzen auch so gut wie unmöglich. Gewannen hat schließlich derjenige der sechs Fürsten, der als erster genügend Provinzen zusammenhat. (la)

jörg langer

Kingdoms of Germany ließe sich empfehlen, wenn es nicht zahlreiche andere Programme gäbe, die den selben Inhalt sehr viel ansprechender aufbereiten würden. Sogar das namensverwandte Uralt-Amigo-Programm »Kingdoms of England« ist grafisch besser und spielerisch interessanter. Strategisch gibt es gediegene »Karn & Schwerter«-Hausmannskast, der es aber extrem an Abwechslung mangelt. Was bringt es, van der Anleitung die Unterschiede der acht Truppentypen erklärt zu

bekommen, wenn dann beim Kampf nur kleiner werdende Zahlenwerte zu sehen sind? Knapp 200 Provinzen sind zudem zuviel des Guten: Es gelingt kaum, eine vernünftige Frontlinie aufzubauen, und die Übersicht fällt trotz des »intelligenten Mauszeigers« schwer. Probesspielen lohnt sich nur, wenn Sie ein unkompliziertes Mehrspieler-Strategieprogramm suchen, das nicht nur wegen seines Szenarios Gedanken an das Mittelalter erinnert.

kingdoms of germany

286 386/486 VGA SoundMaster Maus

Spieler-Typ	Strategiespiel	Freies RAM: min. 300 KByte + 1 MByte EMS
Hersteller	Realism Entertainment	Festplattenplatz: ca. 2 MByte
Ca.-Preis	DM 100,-	Besonderheiten: Echtzeit-Hektik bei den Kämpfen; bis zu sechs Spieler.
Kopierschutz	Nervige Provinz: bildchen-Abfrage	Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 2 MByte RAM und Maus.
Anleitung	Englisch: gut	
Spieltext	Englisch: ausreichend	
Bedienung	Gut	
Anspruch	Für Fortgeschrittene	
Grafik	Ausreichend	
Sound	Ausreichend	

45

SPACE SIMULATOR

**Microsoft goes Skywalking:
Der neue Heim-Simulator holt
den Sternenhimmel auf den
PC, doch der Spiel-
witz bleibt außen vor.**

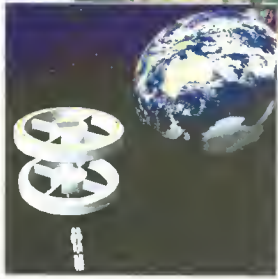
Spieler haben selten dieses Kribbeln in den Fingern, wenn ein neues Produkt auf der Festplatte installiert wird. Beim »Space Simulator« kribbelt es gewaltig, denn nach der Flight Simulator-Serie vom gleichen Programmiererteam war die Erwartungshaltung fast so hoch wie ein geostationärer Orbit. Neben Apolla und Space Shuttle-Missionen kann man auch per intergalaktischem Explorer die Nachbarsterne untersuchen. Ein verlockendes Angebot nicht nur für Astronomie-Fans.

In englischer Sprache können Hobby-Astronauten jetzt schon abheben (die deutsche Version folgt nach vor Weihnachten). Mit 250 Seiten Handbuch und drei Disketten sind die Hoffnungen auf ein komplexes Weltraum-Abenteuer hoch.

Zu Beginn des Weltraumspaziergangs steht die Frage der Grafikauflösung. Neben einer aufgebrauchten VGA-Version von 320 mal 400 Bildpunkten gibt es auch zwei Super-VGA-Modi: 640 mal 400 und 800 mal 600. Letzterer funktioniert aber nicht auf allen Grafikkarten, trotz VESA-Unterstützung.

Nur wer einen Local-Bus-Rechner (VLB oder PCI) besitzt, sollte die hohen Auflösungen wählen, ansonsten ist die Grafik ziemlich langsam.

Wie schon beim Flight Simulator gibt es eine Windows-ähnliche Benutzeroberfläche. Menüs am oberen Bildrand steuern alle organisatorischen Funktionen. Bis zu zwei 3D-Fenster, ein Instrumentenbrett und eine Weltraumkarte können gleichzeitig eingeblendet werden; umgekehrt ist auch ein Vollbild-Modus ohne jede Ablenkung möglich.



An dieser Raumstation im Erdarbit hätten auch Arthur C. Clarke und Stanley Kubrik, die Macher von »2001«, ihre helle Freude gehabt

Liftoff! Ein Space Shuttle hebt von Cape Canaveral ab

Als erstes fällt der Blick auf das Instrumentenbrett, welches gar nicht realistisch aussieht. Das ist der erste Indikator dafür, warum das Programm nicht »Shuttle Simulator« oder »Apolla Simulator« heißt. Das abstrakte Armaturenbrett ist für alle Raumschiffe gleich und bietet keinesfalls die Instrumentenvielfalt, die man aus einem Shuttle-Cockpit kennt. Die Steuerung ist für alle Schiffe identisch: Sie können sie in alle Richtungen drehen und Schub (Gas) geben. Für feinere Flugmanöver gibt es kleine Steuerdüsen, die jeweils nach

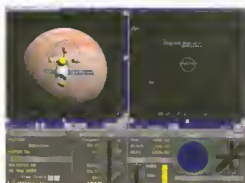
oben, unten, links, rechts, vorne und hinten ganz wenig »schieben«. Dabei spielt die Newtonsche Physik die Hauptrolle: Geben Sie Schub nach links, steigt Ihre »nach links«-Geschwindigkeit. Wenn Sie keinen Schub mehr geben, bleibt Ihre aktuelle Geschwindigkeit konstant – Sie driften immer weiter nach links, bis Sie durch einen Gegenschub nach rechts bremsen oder in mehreren Millionen Jahren mit einem anderen Stern zusammenstoßen. Das macht Andock-Manöver im Weltraum so schwierig; da es mangels Reibung im schwerelosen Vakuum keine richtige »Brems« gibt, müssen Sie Ihr Schiff durch ständiges Klavierspielen auf den Düsenkanalrulen in Balance und Position halten.



im wettbewerb

Ein Vergleich des Space Simulator fällt natürlich schwer, da es kaum vergleichbare Produkte gibt. Ähnliche Sternenreisen kann man auch bei »Elite II – Frontier« unternehmen, welches bei der Bedienung und dem Dauerspielwert allerdings recht schlecht da steht. Der »Shuttle« von Virgin kennt nur ein Raumschiff, welches er bis zum kleinsten Schalter simuliert; Spaß macht es trotzdem nicht. Bei »Buzz Aldrin« darf man zwar nicht selber fliegen, sondern nur planen, dafür hält es sich genauer an Fakten der frühen Raumfahrt. An Vorgänger »Flight Simulator« reicht der ambitioniertere Space Simulator auf keinen Fall heran.

Buzz Ald. Race into Space (CD)	76
Flight Simulator 5	65
SPACE SIMULATOR	57
Elite II – Frontier	53
Shuttle (Virgin)	29



Der Bussard Ram-Jet ist im Anflug auf Gasgigant Jupiter



Eine neue Station im Orbit um Jupiter-mand la

Wem die ganze Fummelei zu schwer ist, darf sich der Hilfe des Computers bedienen. Ein Autopilot kümmert sich um alle wichtigen

Funktionen eines Astronauten: Ausrichten, Andocken, Abdocken, Starten, Landen und in einen stabilen Orbit schwenken. Diese Kommandos können auch in einem »Flight Plan« miteinander gekoppelt werden. So programmieren Sie quasi einen kompletten Ausflug und lehnen sich nur noch zurück um zuzugucken, wie der Computer für Sie steuert. Insgesamt acht Raumschiffe dürfen Sie lenken: Neben Space Shuttle und zwei Apollo-Modellen stehen vier Zukunfts-Schiffe und sogar ein Alien-Raumer zu Ihrer Verfügung. Außerdem können Sie in einen Raumanzug mit Steuerdüsen schlüpfen. Bei Ausflügen mit den größeren Schiffen sind Ihnen nur drei Grenzen gesetzt: Treibstoff, Lichtgeschwindigkeit und Maximalbeschleunigung. Ein großes Schiff kann Sie beispielsweise mit 4 g mehrere hundert Jahre lang beschleunigen. Aber schon nach gut einem Jahr erreichen Sie knapp die Lichtgeschwindigkeit, welche Space Simulator zu Ehren Albert Einsteins nicht überschreitet – weiteres Beschleunigen ist damit sinnlos. Damit die 4,7 Lichtjahre Entfernung zum nächsten Stern nicht in entsprechend langer Flugzeit resultieren, dürfen Sie die Zeit beschleunigen und verlangsamen. Bis zu 8000 Flugjahre pro Erdsekunde machen auch eine Reise zu einer anderen Galaxis zum Kinderspiel.

Natürlich haben die Programmierer eine Abkürzung eingebaut. Mit den Menüpunkten »Location« und »Time« können Sie Zeit und Ort Ihres Schiffs völlig frei bestimmen. Dabei müssen Sie sich keine komplizierten Koordinaten merken. Wer zum Mars will, klickt einfach auf den entsprechenden Menüpunkt und landet automatisch in sinnvoller Position. Neben allen Planeten und Monden unseres Sonnensystems haben die Programmierer 19 weitere Sternsysteme bedacht und eben-

Der Space Simulator trägt seinen Namen zu Recht. Hier wird jede Menge Weltraum simuliert, doch sobald es um Raumschiffe geht, gibt das Programm frühzeitig auf. Virgins »Shuttle«-Simulation, die alle Knöpfe des Original-Cockpits nachbildete, war maßlos übertrieben. Space Simulator hingegen untertreibt durch völligen Verzicht auf halbwegs realistische Kontrollen. So bleibt das Ganze für den ambitionierten Spieler und Astronauten mehr eine Sightseeing-Tour durch die zugegeben hübsche 3D-Grafik. Ein paar Dockingmanöver kann man ausprobieren und sein Geschick beim Stabilisieren eines trudelnden Schiffes messen. Die beiden »Missionen« haben mit der Wirklichkeit wenig am Hut. Das sanfte Aufsetzen auf dem Mond kannte man schon 1977 mit pra-

grammierbaren Taschenrechnern nachspielen – zwar ohne digitalisierte Krater aber mit ähnlichem spielerischen Nährwert. Meine wichtigste Erwartung, das Planen und Ausführen interplanetarer Flüge beispielsweise von der Erde zum Mars, haben die Programmierer durch Rechengenauigkeiten verpöhl. Natürlich wird das Programm viele faszinieren. Grafisch gibt es wenig zu meckern und dank vieler vorgepeicherter Situationen und Weltraumrechner, komplexer Steuerung kann man sich auch an den kleinen Dingen, die geboten werden, festbeißen. Der typische Computerspieler und der Astra-Freak, der in Echtzeit Apolla nachspielen will, werden aber enttäuscht, denn Space Simulator ist genau in das schwarze Loch zwischen Spiel und Simulation gefallen.

falls mit (fiktiven) Planeten versehen. Außerdem gibt es vier verschiedene Raumstationen, die um Erde, Mond und Mars kreisen und für Andock-Manöver geeignet sind.

Alle Planeten unseres Sonnensystems werden im Programm mit Hilfe digitalisierter Aufnahmen von Satelliten und Raumsonden dargestellt. Diese geben natürlich nur einen groben Überblick und zeigen keine Details, wenn man sehr nahe an die Planeten herangeht. Lediglich drei Bodengebiete werden genauer dargestellt: Cape Canaveral auf der Erde, der Landeplatz von Apollo 17 und eine fiktive Mars-Station, komplett mit Bergen und Canyons. Bewegt man sich von diesen kleinen Gebieten weg, ist man auf einer flachen Planetenoberfläche ohne Details.

Für eine Sternengucker ist ein Observatoriums-Modus ein-



Im Observatoriums-Modus können Sie die Planeten per Teleskop betrachten

REALISMUS UND PRÄZISION

Der Flight Simulator ist nicht zuletzt deswegen beliebt, weil er das Flugverhalten eines kleinen Flugzeugs recht genau simuliert. Ähnliche Präzision erwartet man auch vom Space Simulator, doch der muß demerwise genau hier passen.

Auch auf der höchsten Realismus-Stufe sind schon »kleinere« Reisen von der Erde zum Mond nicht korrekt durchführbar. Sobald die Zeitkompression eingeschaltet wird, addieren sich kleine Rechengenauigkeiten im Programm derart, daß man selbst aus einem eigentlich absolut

stabilen Orbit sofort herausdriftet. Wer mit dem Rechenschieber genau die Route der Apolla-Missionen nachfliegen möchte, kann sein Ziel um bis zu 50.000 Kilometer verfehlen. Deswegen sind Vorhaben wie die Simulation des Fluges der Voyager-Sonden durch unser Sonnensystem von vornherein zum Scheitern verurteilt. So erklärt sich auch, warum die »Apolla«-Mission von Space Simulator schon in der Umlaufbahn des Mondes beginnt und die tagelange Reise vorher schlichtweg unterschlägt. Dabei wird die Theorie des treib-

stoffarmen Flugs von Planet zu Planet (sogenannte Hohmann Transfers) sogar im Handbuch ansatzweise erklärt.

Außerdem fällt unangenehm auf, daß ein Programm, welches auf der Lichtgeschwindigkeit herumreißt, den Rest der Relativitätstheorie nur teilweise beachtet: Zeitdilatation und Rot-Veränderung kennt Space Simulator nicht, weil alle Zeitmessungen sich grundsätzlich auf die Erde beziehen – daß genau dieses nicht erlaubt ist, war ja das Ergebnis von Einsteins Theorien. (bs)

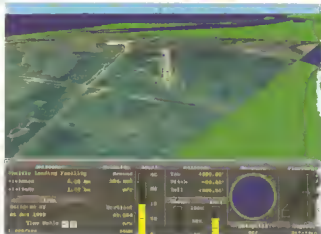


Var Nachahmung wird gewarnt: Gefährlicher Kunstflug im All

Rückkehr vom Mond – wird das Andock-Manöver gelingen?



Die Landebahn von Cape Canaveral ist die einzige detaillierte Landschaft auf der Erde



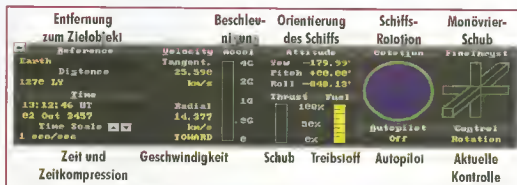
eine PCX- oder BMP-Datei bannen. Sie dürfen sogar Videos Ihrer Flüge drehen, die allerdings in einem eigenen Format abgelegt werden und unverschämte viel Speicherplatz beanspruchen. Neben einer Shuttle-Mission, bei der

gebaut. Geben Sie einen beliebigen Ort auf der Erde an und benutzen Sie Space Simulator wie ein Teleskop. Neben den Planeten können Sie Ihre Blicke über 19 Sternsysteme schweifen lassen, von denen Sie aber trotz 32000-facher Vergrößerung nur einen Pixel große Punkte sehen. Eine Handvoll stellarer Objekte, die »caal« aussehen, wurden ebenfalls von echten Teleskop-Aufnahmen digitalisiert und eingefügt. Diese fallen aber unangenehm auf, weil sie wie Plakate im All schweben und sogar die rechteckigen Kanten deutlich zu sehen sind.

Die Fixierung auf die Grafik fällt an einigen Zusatzfunktionen auf. Per Screenshot-Funktion läßt sich der Bildschirminhalt in

Sie an eine Weltraumstation andocken und dann wieder landen, wird auch der letzte Mandflug simuliert. Allerdings beschränkt sich dies auf die Kapitel Mandlandung und das Andockmanöver zwischen dem Lande-Modul und dem Teil, der in der Umlaufbahn blieb. Start und Landung auf der Erde und der lange Flug dazwischen bleiben unberücksichtigt. Außerdem sind rund vierzig »Situationalen« gespeichert, die Sie als Grundlage für eigene Abenteuer nutzen können. Bewahren Sie beispielsweise ein Raumschiff vor dem Absturz auf die Erde, drehen Sie eine Runde um das schwarze Loch im Kern unserer Galaxis und machen Sie eine Taur rund um die vier größten Jupiter-Mande. Wie der Flight Simulator verwendet auch Space Simulator ein Dateiformat, das für spätere Erweiterungen geeignet ist. Mit neuen Raumschiffen und Planeten ist also zu rechnen. Der Nacht ist eine große Zahl sehr kleiner Dateien auf der Festplatte: Obwohl er zusammengenommen nur 9 MByte groß sind, schluckt der Space Simulator auf einer mittelgroßen Festplatte fast 15 MByte, denn MS-DOS verschwendet bei kleineren

Dateien jede Menge Speicher. Das hätte Microsoft doch eigentlich auffallen müssen, oder? (bs)



Die Instrumente sind für alle Raumschiffe identisch und entsprechen keinesfalls den Originalen

florian stangl

Der Space Simulator hat gegenüber dem Flight Simulator einen großen Vorteil: Es gibt viel neues zu entdecken. Wer kann schon behaupten, die Andromeda-Galaxis aus der Nähe betrachtet zu haben? Aber Microsofts Space Simulator ist als Lern- und Simulationsprogramm eher für denjenigen gedacht, der keine allzu hohen Ansprüche an Realismus und Lernen stellt. Natürlich hat das Programm einen enormen Unterhaltungswert durch die faszinierende Grafik und die vielen Menüs und Kammandas. Die trickreiche Steuerung im Detail nötigt mir beim Spielen schon jede Menge Respekt für die echten Astronauten ab. Zu

verführerisch ist aber der Klick auf den Autopiloten, mit dem Space Simulator zu einer reinen Weltraum-Grafik-Demo mutiert. Schade ist auch, daß im Observatorium-Teil Hintergrundinfos zu Sternen und Quasaren fehlen, die Planeten-Daten arg knapp sind und die digitalisierten Bilder nicht in unverzerrter Form frei von 3D-Berechnungen zu sehen sind. Außerdem hätte das Team um den Flight-Simulator-Schöpfer Bruce Artwick beim Sound jede Menge tun können: Trübe AdLib-Walzer reichen 1994 nicht mehr aus. Vom General Midi-Klang bis zu Original-Funkgrößen hätte man nach eine ganze Menge für die Atmosphäre tun sollen.

Microsoft Space Simulator

386/486
VGA
Super VGA
Soundblaster
Mouse
Joystick

Spiele-Typ
Hersteller
Co.-Preis
Kopierschutz
Anleitung

Simulation
Microsoft
DM 140,-
-
Englisch
(Deutsche Version
in Vorbereitung)
Englisch; viel
(Deutsche Version
in Vorbereitung)
Befriedigend
Für Fortgeschrittene
Gut
Mangelhaft

Freies RAM: min. 560 KByte DOS
+ 700 KByte EMS
Festplattenplatz: ca. 15 MByte
Besonderheiten: Super VGA bis 800
mal 600, lediglich AdLib-Sounds.
Wir empfehlen: 486 DX2/66 mit
Local Bus-Grafik, Joystick, Super
VGA und 4 MByte RAM.

57

ACTION REPLAY

FREEZE POWER!

UNGLAUBLICH:
JEDES PROGRAMM
AUF TASTENDRUCK
EINFRIEREN!!

MANIPULIERE EINGEFRORENE GAMES UND GESTALTE EIGENE
SPEZIAL-EFFEKTE, WIE Z.B. UNENDLICHE LEBEN, ENERGIE,
ZEIT USW.; MIT SCREEN GRABBER, MUSIC GRABBER U.V.M.!

EINGEBAUTER CHEAT-FINDER

ACTION REPLAY HAT EINEN EINGEBAUTEN CHEAT-FINDER, DER ES
ERMÖGLICHT, IN EINEM EINGEFRORENEN SPIEL CHEATS FÜR
UNENDLICHES LEBEN, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFFEN,
EIGENE FARBEN, UNBEGRENZTE ENERGIE U.S.W. ZU FINDEN.
DAS CHEAT-SYSTEM HAT UNBEGRENZTE MÖGLICHKEITEN.
EINFACH DAS SPIEL DURCH TASTENDRUCK NEU STARTEN
UND SIE SIND UNSCHLAGBAR. DIE GEFUNDENEN CHEATS KANN
MAN FÜR EINE SPÄTERE BENUTZUNG AUF DISK ODER FESTPLATTE
ABGESPEICHERN.

'FREEZER-FUNKTION'

EINFRIEREN EINES SPIELES AN EINER BELIEBIGEN

STELLE UND ANSPRECHEN DES
KOMPLETTEN SPEICHERS MIT PROGRAMM-
INHALT AUF FESTPLATTE. WENN SIE DER
SPEICHERINHALT WIEDER LADEN, WIRD DAS
PROGRAMM AB DER EINGEFRORENEN STELLE GESTARTET.

IDEAL FÜR SPIELE MIT PASSWÖRTER ODER UM EIN SPIEL AN EINER
SCHWIERIGEN STELLE ABZUSPEICHERN.

'MONITOR-OPTION'

ZEIGT DEN MOMENTANEN INHALT DES EINGEFRORENEN COMPUTER-
SPEICHERS AN, ANZEIGE ALS HEX ODER IN DISASSEMBLIERTE FORM.
MÖGLICHKEIT FÜR SPEICHERSUCHE, DRUCKER-ABGABE-FUNKTION.

'FREEZER-COMMANDS'

DIRECTORY, FORMAT UND SAVE COMMANDS SIND IN ACTION REPLAY
ENTHALTEN, AUCH WENN DAS PROGRAMM EINGEFROREN WURDE.

VERBESSERTE
V. 3.0

'VIRUS-SCANNER'

SEHR GUTEN VIRUS-SCANNEN UND NACH VIREN ZU SUCHEN, MIT
AUTOMATISCHER DETEKTIERUNG.

'SCREEN GRABBER'

DURCH DRÜCKEN DER ACTION-REPLAY-FREEZERTASTE KÖNNEN SIE DIE MÖGLICHKEIT,
EIN KOMPLETTES STANDARD-VGA-BILD AUS EINEM BELIEBIGEN SPIEL ALS EIN STANDARD-PCX-FILE
ABZUSPEICHERN, WELCHES SIE MIT ZEICHENPROGRAMMEN BENUTZEN KÖNNEN.

'ZEITLUPEN-FUNKTION'

DIE ZEITLUPEN-FUNKTION GIBT IHREN DIE MÖGLICHKEIT, DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES
DAS AUF 1% HERABZUSETZEN.!

'HACKER-FUNKTIONEN'

'INTERRUPT MONITOR' ZEIGT DEN INHALT VON INTERRUPT-VEKTOREN UND DIE AKTIVITÄT VON VOR-
DEFINIERTEN INTERRUPTS AN. DER REGISTER-BEFEHL ZEIGT AN, AUF WELCHEN STELLE DAS PROGRAMM
EINGEFROREN WURDE. DER GRAFIK-REGISTER-BEFEHL ZEIGT DEN INHALT DES VGA-REGISTER-SET AN.

'SOUND RIPPER'

DURCHSUCHT DEN COMPUTERSPEICHER NACH 'SOUND BLASTEN'-FILES. ABSPEICHERBAR ALS
.VOC- ODER .WAV-FORMAT. EDIT- UND PLAYBACK-MÖGLICHKEIT. IDEAL FÜR 'WINDOWS'-EFFEKTE.
FUNKTIONIERT MIT DEN MEISTEN PROGRAMMEN... AUCH MIT CO-GAMES!

'MUSIC GRABBER'

DURCHSUCHT DEN COMPUTERSPEICHER NACH MUSIK IN SOUND-TRACKER-FORMAT; ABSPEICHERBAR
AUF DISKETTE UND HD. ABSPIELBAR MIT EINEM DER ZUM LIEFERUMFANG GEHÖRIGEN
SOFTWARE-PLAYERS.

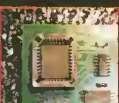
DM 199,00
ZUS. DM 15,- STEUER-POSTER



ACTION REPLAY IST JETZT MENÜ-GESTEUERT;
DADURCH EINFACH IN DER HANDHABUNG.
INSTALLIERUNG INNERHALB VON MINUTEN
DURCH 'AUTO INSTALL'-FUNKTION.



BENUTZERFREUNDLICHER
FREEZER-CONTROLLED MIT 5,0 M.
KABEL, FREEZER-TASTE,
LED-LEUCHTE UND SCHALTER FÜR
DIE ZEITLUPEN-FUNKTION.



ACTION REPLAY IST SUKZESSIV-
ORIENTIERT UND DURCH EIN
EINFACHES UPDATE EINFACH AUF DEN
NEUESTEN STAND ZU BRINGEN.

COMPATIBLE
CD

ACTION REPLAY
GIBT DEM PC
MEGA POWER!

BEHÖRIGTE SYSTEM-KONFIGURATION: 386/486 (DOS 3.2 UND HÖHER)



Ältere Versionen von PC Action Replay werden für DM 40,00 zzgl. Versandkosten
auf Version 3.0 umgerüstet. Schicken Sie hierfür Ihr Action Replay an uns ein.
EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSTEMS B.V. - DDE - NETHERLANDS FAX 0031 630 33146

DATAFLASH

WIE MAN BESTELLT

**36 STUNDEN
BESTELLSERVICE**
028 22-68545
FAX
028 22-68847
DATAFLASH GmbH
WASSEN IN DER OOSTER 34
46446 EMMERICH
GERMANY

**VERKANDKOSTEN DM 16,-
AUSLAND NUR VORRASSE + DM 15,-**

PC
AUSGABE 6/94:
"Auf diese Hardware haben Sie gewartet!"

PCWAVE

ARCADE POOL

Warum so kompliziert, wenn's viel einfacher geht? Arcade Pool bietet schlichten Billard-Spaß ohne 3D-Extravaganzen. Neben der Grafik wurde auch der Preis abgespeckt.



Die mutmaßliche Flugbahn der weißen Kugel wird durch gestrichelte Linien angedeutet

Das harsche »Klack-Klack« in der verquälten Kaschemme legt sich über den Klangteppich aus Gemurmel und zischenden Zapfhähnen, während der Kreidestaub bedächtig vom Queue rieselt. All die Herrlichkeit auf Erden will sich in einem solchen Augenblick des Billard-Spiels manifestieren (und mag man dabei sogar von Country-Musik bereselt werden). Wenn aus kleinen Jungs große Jungs werden, wünschen sie sich (neben der obligatorischen Eisenbahn) einen Billardtisch fürs Wohnzimmer (was meist am Widerstand von Lebensgefährtin oder Diskopredit-Limit scheitert). Dabei gibt es sogar für kleinste Geldbeutel eine Software-Alternative: Für unter 50 Mark bietet Team 17 seinen neueste Stoff-Simulation »Arcade Pool« feil. Der freiwillige Freundschaftspreis resultiert wohl aus der

Erkenntnis, daß Virgin mit »Archer Maclean's Pool« im High-End-Bereich eigentlich schon das Paradies für Billard-Spieler geschaffen hat. Mit virtuoser 3D-Grafik simuliert dieses Programm die Kunst des Ball-Abpralls. Arcade Pool will sich höhere Weihen erst gar nicht anstreben. Bewußt schlicht und übersichtlich wird der Tisch von oben gezeigt; einfache Bedienung und Spielbarkeit haben Vorrang. Mit der linken Maustaste klickt man die Richtung zurecht, mit rechts wird gestaßen – so einfach ist das. Im Einsteiger-Modus deuten Hilfslinien schon vor der Ausführung die Abprallrichtung an. Stärke und Effekt stellen Sie am unteren Bildrand ein.

spiel-test

Die Sound-Komplett-Lösung

für DOS- & Windows-Anwender!



Das Hard- und Software-Paket:
 • Super Sound-Software
 • High-Speed-Treiber für
 besseren Klang
 • deutsches Handbuch
 • miroSOUND PCM1 pro

Einfach einstecken und ab geht's!

395,-

inkl. MwSt. Preisunterbreitung

PC-Magazin 1/94

Roaring Live-Sound for Music & Games!

miroSOUND PCM1 pro:
 Der Live-Hammer für alle Musik- und Games-Anwender!

- **Top-Sound** – Yamahas WaveTable-Chip OPL 4 bringt 128 Original-Samples echter Instrumente im General-MIDI-Standard plus 47 Percussions.
- **Kreativ** – alle Sounds können gemischt und verändert werden – in 16 Bit mit 44 Stimmen.
- **Anschlußfreudig** – 12-Kanal-Stereomixer für alles, was Sound macht.
- **Professionell** – Aufnahme und Wiedergabe simultan.
- **Kompatibel** – unterstützt alle wichtigen Sound-Standards.
- **Zukunftssicher** – optimaler CD-ROM-Support, auch die neue IDE-Schnittstelle onboard.
- **Plug & Play** – einstecken, einschalten, geht!

miro Computer Products GmbH
 Concordia Business Park 84
 A-2320 Schwachat
 Telefon (01) 701 55-0
 Telefax (01) 7 01 55-99

miro Computer Products AG
 Riedstrasse 14
 CH-8953 Olten
 Telefon (01) 741 05 15
 Telefax (01) 741 08 53

miro Computer Products AG
 Carl-Meinl-Str. 4
 O-36112 Brannschweig
 Telefon (05 31) 21 13-100
 Telefax (05 31) 21 13-98

Das Sound-Erlebnis für Music & Games!
miroSOUND PCM1 pro
 inkl. HQ-9000 Stereo Rack, Sound Forge Wave Editor,
 12-Kanal-Stereomixer und Ballade Sequencer-Software

Hauptmenü und
Regel-Editor: Arcade Pool
ist erfreulich flexibel

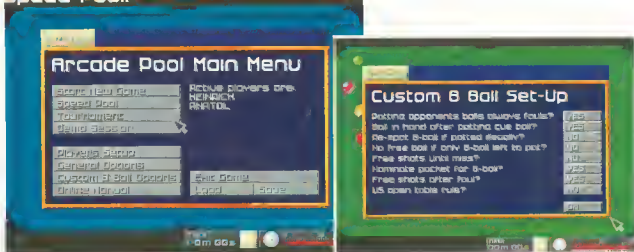
An Optionen herrscht kein Mangel: Pool nach englischer oder amerikanischer Art, individuelles Zurechtschnitzen der Regeln und unterschiedlich starke Computergegner bilden das Fundament.

Dazu gesellen sich ein Turniermodus mit KO-System, High-Score-Listen und eigenwillige Varianten wie »Speed Pools«, bei dem unter Zeitdruck geklickt und geklackert wird. Am Trickshot-Table stellen Sie beliebige Kugel-Aufbauten zusammen und per Re-play läßt man einfach eine Wiederholung der letzten Karambalage ablaufen. (hl)

heinrich lenhardt

Das neue Werk von Team 17 ist keine Hardcore-Simulation mit Winkel-Tiefenberechnung bis ins letzte Bogenmaß, aber ebenso schnell kopier- wie spielbar. Zu zweit stößt man gerne mal ein paar Kugeln, auch die gut gemischten Computergegner geben solide Partner ab.

In puncto Anspruch und Grafik-Aufwand ist Archer Maclean's Pool sicher eine Nummer größer. Aber als preiswerte, leicht zugängliche Alternative hat Arcade Pool seine Daseinsberechtigung. Liebhaber des geschmeidigen Kugellaufs werden die Anschaffung nicht bereuen.



arcade pool

↓ 288	386/486	VGA	↓ Super VGA	Soundblaster	↓ S'Blaster Pro	General MIDI	↓ CD-Audio	↓ Joystick
Spiele-Typ	Sportspiel	Frees RAM: min. 450 KByte						
Hersteller	Team 17	Festplattenplatz: ca. 0,6 MByte						
Ca.-Preis	DM 45,-	Besonderheiten: Regeln und Hilfsfunktionen einstellbar, 32 Computergegner; High-Score-Listen.						
Kopierschutz	Nervige Code-Abfrage	Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 1 MByte RAM und Maus.						
Anleitung	Deutsch; ausreichend							
Spillexit	Englisch; wenig							
Bedienung	Gut							
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene							
Grafik	Aussichend							
Sound	Befriedigend							



miroSOUND PCM1 pro



- Wavetable-Power für Live-Sounds unter DOS und Windows
- Yamaha OPL 4 plus miro-Spezialtreiber
- Voller CD-ROM-Support
- Profi-Studio-Software inklusive

miro

COMDEX/Fall '94

Top World's 11 International Technology Marketplace
for Hardware and Computer Software Products
November 14-16, 1994
Las Vegas, Nevada USA

LORDS OF THE REALM

»Ihr seid meinen Armeen derart unterlegen, Bischof, daß ich Euch zermalmen werde!« Zimperlich gingen die adeligen Briten im Mittelalter weder mit Worten noch mit ihren Untertanen um.

Ein weiteres Mal darf das mittelalterliche England als Schauplatz für ein Strategiespiel dienen. Sechs »Lords of the Realm« streiten sich um die Vorherrschaft, wobei jeder der Kämpen als Herrscher seiner Heimatprovinz beginnt. Einige hundert Untertanen teilen sich in zwei Hauptteile auf: Knechte, Farmer, Viehzüchter und Schäfer sorgen für neue Nahrung, die dann von Ihnen und dem Rest der Bevölkerung verputzt wird. Letzterer besteht aus Minenarbeitern, Holzfällern, Steinklopfern und Waffenschmiedern. Jede Provinz verfügt über mehrere Anbauflächen, die sinnvoll genutzt werden wollen: Wer seine Herden zu wild verteilt, macht beispielsweise nur kostbare Feldflächen kaputt. Auch eine Überschätzung der eigenen Saat-Kapazitäten rächt sich spätestens dann, wenn nach dem frühjährlichen Aussäen nichts mehr zum Futtern übrigbleibt. Jedes Spieljahr ist in die vier Jahreszeiten unterteilt, die jeweils unterschiedliche Auswirkungen haben. So braucht man im Herbst wesentlich mehr Farmer als sonst, um die Getreideernte einzufahren. Am Ende jedes Jahres gibt es eine Abrechnung, wie gut Sie im Vergleich zur Konkurrenz



Neben Armeen zeigt die scrollende Karte auch Burgen, Felder und Viehherden

dastehen. Diese kann aus bis zu fünf weiteren menschlichen Spielern bestehen, die am selben Computer spielen. Zusätzlich lassen sich zwei Geräte durch ein Nullmodem verbinden – hier ist dann auch die Spieloption »Begrenzte Sichtweite« sinnvoll.

Zwölf Händler bereisen die englischen und walisischen Provinzen. Bei ihnen kann man eigene Defizite ausgleichen und Produktionsüberschüsse abstoßen. Vor allem die Waffenproduktion ist äußerst mühselig – wer die entsprechenden Finanz-

mittel hat, kauft sich Speere, Schwerter, Armbrüste & Co. einfach beim netten Kaufmann von nebenan. Dumm nur, daß der meist lediglich einmal pro Jahr vorbeischaut...

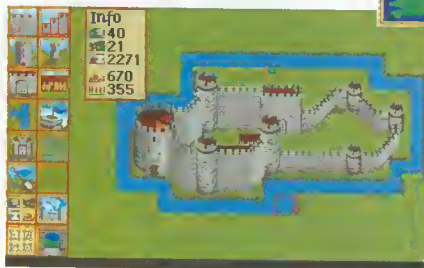
Ist die Nahrungsversorgung gesichert und der Steuersatz nicht zu drückend, darf sich der brave Herrscher bald an

beachtlichem Untertanenzuwachs erfreuen. Das führt natürlich zum üblichen Kreislauf: Mehr Untertanen produzieren mehr, so daß größere Mengen übrigbleiben, was wiederum weitere Zuwanderer anlockt. Hat man auf diese Weise die ursprüngliche Provinz auf Vardemann gebracht, kann man sich um den Aufbau eines Heeres kümmern.

Die anfänglichen Gegner bestehen in der Regel aus den Bauernhaufen der neutralen Provinzen. Gegen ein reguläres Heer sehen diese absolut alt aus – zur Freude des um einen weiteren Landstrich reicher gewordenen Expansionsexperten. Die Schlachten werden auf Wunsch in einer ziemlich einfachen

Cortland		Summer AD 1275	
Population	731 +49	Happiness	34 +8
Castle	Grain	People	Perfect Health
			Sheep
PATRON REQUIRED	1000	STONE	ENT
Double ration	Sheep	1000	0
BATTLES WANTED	Grain	1000	0
DOUBLE BATTLES	Cattle	0	0
	Dairy produce	960	
All Quiet.			
No trouble in the country.			

Am wichtigsten ist die Nahrungsversorgung der Landbevölkerung



Die schützenden Burgen lassen sich eigenhändig entwerfen

Ministers Home #4
Newspaper #7
College #5
Police Station #7
Conference Centre #0



CENTRAL INTELLIGENCE



Das Spiel zur Krise: Nicht nur auf Haiti und Kuba bängen die Insulaner-Diktatoren um die Macht. In Saa Madrigal (Prost!) bastelt der PC-Spieler an seinem Privat-Putsch.

Irgendwo in der Karibik. Der selbstgefällige Diktator von Saa Madrigal hat nach dem Abendessen noch ein paar Todesurteile unterschrieben. Jetzt sitzt er ein Gläschen Limonade schlürfend auf der Veranda und beobachtet verträumt den Sonnenuntergang. Die Grillen zirpen, ein Zuckerrohr knirscht - da beginnt plötzlich der Schußwechsel: Die Rebellen haben eine Mehrheit der Bevölkerung auf ihre Seite gebracht und zum überraschenden Putsch getrieben. Der Despot dankt dankend ab; der Exil-Präsident übernimmt wieder das Regierungsgeschäft.

Was herauskommt, wenn Programmierer zuviel CNN gucken, zeigt »Central Intelligence«. Dieses »Wie säge ich einen Inselektator ab?«-Strategiespiel erinnert fatal an aktuelle Krisenszenarien, spielerisch gemahnt das CD-only-Projekt eher an das unsägliche »Midwinter«. Die Inselkarte vor Augen haben Sie Zugriff auf Agenten in den Bereichen Propaganda, Politik und Militär. Einzelnen Personen werden Aufträge zugeteilt: Zunächst kommandiert man die Untergrundkämpfer



Var Ort wählen Sie detaillierte Kommandos von der Spionage bis zur Erpressung aus

fer an interessante Orte, wo sie dann mehr oder weniger auffällig gegen die Regierung agieren. Steile Militäraktionen führen nicht zum Erfolg.

Vorher kundschafte man besser die einzelnen Lokalisationen genauer aus, besorgte sich Informationen, Material und setzte auch Bestechungsgelder ein. Der Ablauf ist abstrakt: Sie klicken sich an Landkarte und Personalakten vorbei; für die einzelnen Schauplätze in den Städten gibt es unscharfe digitalisierte Standbilder.

Wer das Kleingedruckte auf der Packungsrückseite liest, wundert sich, daß die Schachtel angesichts von soviel Selbstgefälligkeit nicht trüft: »Dank der ungeheuren Speicherkapazitäten einer CD-ROM, durch die es möglich ist, komplexe und realistische Szenarien zu entwickeln, wird Central Intelligence zur größten Herausforderung an Dein strategisches Können«, zitiert Ende. Jetzt darf mal kräftig gelacht werden, denn das eigentliche Spiel wirkt eher wie eine Low-Budget-Entwicklung: schludrig gezeichnet, unübersichtliche Icon-Steuerung - und statt »komplex« wäre »undurchsichtig« das passende Adjektiv. Die CD wird nur durch den Einsatz gelegentlicher Zuguck-Animationen einigermaßen gefüllt, die technisch nicht gerade eine Offenbarung und für den Spielverlauf unwesentlich sind.

(hl)

heinrich lenhardt

Das erste Putsch-Opfer ist der Spielwitz: Die verquere Benutzerführung in Verbindung mit der laienhaften Grafik flüstert einem geradezu ein warnendes »Spiel' mich nicht!« ins Ohr. Wer sich trotzdem überwindet und sogar die deutsche Anleitung klaren Geistes durchsteht (sa flüssig formuliert wie eine EU-Agrar-Verordnung), wird kaum belohnt. Central Intelligence ist eines von diesen Dingen, bei denen es zwar irre

viele Missionen gibt, die aber gleichermaßen wenig Spaß machen. Das abstrakte Rumrathen von Agenten und Rebellen ist so trocken, daß es staubt.

Schwer zugängliches Fummelspiel mit hoher Überwindungsgrenze, das auch technisch keine Bäume ausreißt. Angesichts der Fülle an legeren Alternativen im Strategiebereich eine höchst überflüssige Veröffentlichung.



central intelligence

386/486	Soundblaster	Mouse
Speile-Typ	Strategiespiel	Freies RAM: min. 588 KByte + 3 MByte EMS/XMS
Hersteller	Ocean	Festplattenplatz: ca. 2,1 MByte
Co.-Preis	DM 120,-	CD-Belagung: ca. 110 MByte
Kopierschutz	-	Besonderheiten: Drei Schwierigkeitsgrade.
Anleitung	Deutsch; ausreichend	Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.
Spieltext	Englisch; viel	
Bedienung	Mangelhaft	
Anspruch	Für Einsteiger	
Grafik	Ausreichend	
Sound	Mangelhaft	





Aktiv-CD statt
Matt-Scheibe

kick off



**World Cup Champions &
Shooting Stars 1930 - 94**
Kat.-Nr. 76896-40026-2
DM 79,95*

*unverbindl. Preisempf.

Fußball – meisterlich
in Szene gesetzt.
Eine faszinierende
Multimedia-Doku-
mentation über die
Fußball-Weltmeister-
schaften von 1930
bis 1994. Alles,
was interessiert, in
Schrift, Wort und
Bild. Ein Muß für
jeden Fußball-Fan.

See you soon.



Im Vertrieb der



DOOM 2 HELL ON EARTH

Zweite Runde für das PC-Ketten-sägenmassaker: Das neue Daam gibt sich grafisch nach etwas derber, aber spielerisch bietet es nicht viel Neues.

Mit »Doom« produzierte das amerikanische Softwarehouse »id« zwar nicht das meistverkaufte, aber wahrscheinlich das meistgespielte Computerprogramm aller Zeiten. Doom ist quasi der technische Standard, an dem alle anderen 3D-Spiele zur Zeit gemessen werden. Dank einer erfolgreichen Shareware-Version, Level-Editoren und einem Madam-Madus konnten sich die Programmierer mehrere Ferraris leisten und sind inzwischen bekannter als die Stars der etablierten Spielefirmen. Anscheinend ist in der id-Garage noch ein wenig Platz: Am 10. Oktober erschien weltweit »Doom 2«. Diesmal gibt es keine Shareware-Version und kein preiswertes »Bestell's direkt beim Programmierer«. Vielmehr kommt es in den USA als Vollpreisprodukt in die Geschäfte.

Auch die Fortsetzung mit dem Untertitel »Hell on Earth« simuliert einen Gebäudekomplex mit monumentalen Hallen, düsteren Katakamben, Säure-Kolonisation und Treppen ins Nichts. Alle Details, Marmarsäulen, Stahlwände und Lavatümpel werden auf Bewegung des Spielers hin in Echtzeit berechnet. Die »Hölle auf Erden« existiert nicht als Computergemälde, sondern als dreidimensionales Modell – der Prozessor kolkuliert



Doom 2 hat wesentlich mehr 3D-Elemente; darunter leidet aber die Spielgeschwindigkeit

Die Dämonen und Mutanten aus der Hölle haben in Doom 2 die Städte der Erde eingenommen

alle Entfernung, Lichtverhältnisse sowie Schotten und baut in Sekundenbruchteilen die jeweils aktuelle Ansicht auf. Die 3D-Engine

ist bis heute ungeschlagen, so daß die Entwickler technisch kaum Modifikationen vornehmen mußten. Stattdessen konzentrierte sich id darauf, die bekannten Spielelemente (Räume, Monster und schwere Waffen) zu einer neuen, noch härteren Herausforderung zu arrangieren. Doom 2 erstreckt sich über 30 Gebäudekomplexe, die jeweils einen Level darstellen. Dazwischen verrät ein Statusbildschirm, wie erfolgreich Sie einen Abschnitt durchstößt haben und wieviele Feinde und Gegenstände Ihrem Ein-Mann-Feldzug entkommen sind. Während eines Kampfes orientieren Sie sich über einen

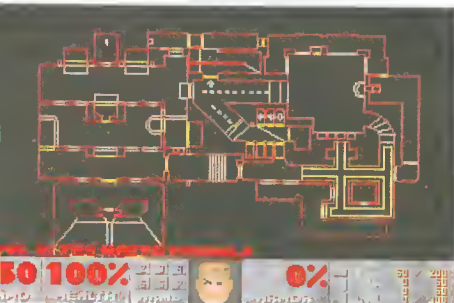
winnie forster

Als konsequente und handwerklich souveräne Manifestation des gegenwärtigen Splatter- und Gewaltkults ist Doom für mich das wichtigste Computerspiel der 90er Jahre. Van »Zombie«- und »Alien«-Kina beeinflusst, plaziert sich das Marathon-Gemetzl zwar weit jenseits des guten Geschmacks, bietet aber für jeden Spieler einen Anreiz: Techniker ergänzen sich an den schnellen 3D-Routinen, der PC-Laie freut sich über die unkamplizierte Steuerung und das direkte Feedback der Daam-Benutzerführung. Ein spannenderes und präziser aufgebauter Baller-Abenteurer hat bisher kein Hersteller auf die Beine gebracht.

Obwohl sich an der Fortsetzung kein direkter Makel fin-

den läßt, wird Hell on Earth zur kleinen Enttäuschung: Daam 2 ist mit dem billigeren Vorgänger spielerisch identisch, die zusätzliche Waffe (mit ihrer umständlichen Lade-Animation) wurde lieblos eingebaut und die Monsterdichte auf kaum mehr bewältigbare Werte erhöht.

Gäbe es nicht Dutzende von unautorisierten neuen Levels in Mailboxen, wäre Hell on Earth der geeignete Nachschlag für Söldner, welche die ersten drei Welten bis auf den letzten Winkel ausgeräuchert haben. Und gerade die neuen, sehr dreidimensionalen Stadt-Levels lassen Daam 2 auf kleinen 486ern plötzlich wieder ruckeln – das haben wir von den Turbo-Programmierern nicht erwartet



Weiterhin unverzichtbar: Die Levelübersicht der »Automap«

INDIZIERUNGEN UND VERBOTE

Das Spiel »Doom« steht in Deutschland auf dem »Index«, es ist von der »Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften« indiziert worden. Das bedeutet: Erwachsene dürfen es Jugendlichen unter 18 Jahren nicht mehr zugänglich machen. Um das zu verhindern, darf Doom in einem offen zugänglichen Geschäft nicht angeboten und in Preislisten und Anzeigen nicht erwähnt werden. Doom zu besitzen oder an einen Erwachsenen zu verkaufen, ist hingegen nicht strafbar. Anders sieht die Lage beim Vorgänger »Wolfenstein 3D« aus – den haben Staatsanwälte bundesweit einziehen lassen, weil nationalsozialistische Symbole die Wände zieren. Auch wenn die Nazis die »Bösen« sind – Hakenkreuze in einem Spielzeug sind in Deutschland strengstens verboten. Deswegen darf Wolfenstein 3D niemandem in Deutschland angeboten werden; auch nicht per Modem oder als Importware.

Just das könnte auch dem ersten Doom noch zum Verhängnis werden. Einige Privatsleute haben ein Verfahren angestrengt, weil sie auf der Landkarte in einem Bodennmuster ein Hakenkreuz zu sehen glauben. Die Staatsanwaltschaft war sich zu Redaktionsschluss nicht einig, ob das nun ein Verstoß sei oder nicht. Trotzdem wurden bei einigen Händlern Doom-Originale als Beweismittel beschlagnahmt.

Getreu dem Motto »Das können wir steigern« stellt sich id Software absichtlich gegen deutsche Gesetze und hat in die USA-Version von Doom 2 einige Wolfenstein-Levels (inklusive Hakenkreuze) eingebaut. Damit ist in jedem Fall der Verkauf oder die Weitergabe dieser Version verboten.

Speziell für den deutschen Markt soll es eine Version geben, die anstelle jener Stufen ein patziges »Sorry, Eure Regierung hat uns diesen Level verboten«-Schild enthalten soll. Wieso verzichten die Programmierer nicht einfach auf solche überflüssigen »Gags«?

Jedenfalls scheint es nur eine Frage der Zeit zu sein, bis Doom 2 ebenfalls indiziert wird. Deswegen wollen sehr viele Händler erst gar kein Risiko eingehen und nehmen Doom 2 nicht in die Lager- und Preislisten auf. Damit dürfte es recht schwer werden, eine Original-Version von Hell on Earth zu erhalten, was paradoxerweise den »Marktwert« auf Schulfhöfen und in Raubkopierkreisen nur noch weiter steigert.

Hier erreicht der Spielegeber mit gut gemeinten Beschränkungen und dem Jugendschutz das genaue Gegenteil seiner Bemühungen. (bs)

Grundriß-Plan, der mittels eines Scanners (Sonderausstattung – muß erst gefunden werden) auch alle noch nicht besuchten Räume und Geheimgänge aufzeigt.

Doch in erster Linie sind Sie kein Forscher, sondern eine Kampfmaschine, die zwischen Untoten und Außerirdischen um das nackte Überleben kämpft. Als neue Monster haben Ihnen die Entwickler unter anderem »Sgt. Sloughers«, die wendelnde Schnellfeuerwaffe, hünenhafte Skelettkrieger und dick gepanzerte Kugelmonster gegenübergestellt. Endgegner des ersten Teils wurden in »Hell on Earth« zu gewöhnlichen Monster de-



im wettbewerb

Die 30 neuen Levels von Doom 2 sind eben nur 30 neue Levels; spielerisch hat sich in den zehn Monaten seit der Veröffentlichung des Vorgängers nichts getan. Da zeigt »System Shock«, wie man durch Kombination mit Rollenspiel- und Adventure-Elementen ein ganzes Stück mehr aus dem Genre herausholt. »Shadow Casters« legt auch Wert auf mehr Puzzles und ist im Fantasy-Genre angesiedelt. Der deutsche Doom-Verschnitt »The Hidden Below« kann es an Klasse keinesfalls mit den US-Vorbildern aufnehmen.

System Shock	89
Doom (indiziert)	85
Doom 2	83
Shadow Caster	79
The Hidden Below	58



Autsch! Dieser Schuß saß!

Karrierenknick eines Monsters: Früher war ich Endgegner, heute darf ich nur noch mittendrin auftreten...

Wer spielt denn da »Häuschen in der Grube«?

gradiert, die Ihnen jederzeit über den Weg laufen können. Doneben gibt es neue Super-Gegner, aber auch eine mächtige Energiepille, die sowohl den Rüstungswert, als auch Ihre Gesundheit nach oben schnellen läßt.

Ihre Fortschritte in Doom 2 dürfen Sie jederzeit speichern und das Spiel mit unendlich vielen Leben zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen. Wer nicht gerne alleine Monster jagt, kann per Modem zu zweit oder mit einem IPX-kompatiblen Netzwerk sogar zu viert durch die Kotokomben streifen. Dabei löst sich wahlweise mit- oder gegeneinander die Hölle auf-mischen.

(Winnie Forster/bs)



doom 2 — hell on earth

286/486 VGA 5 Megabyte Soundblaster S'Blaster Pro General MIDI Mouse Joystick

Spiele-Typ
Hersteller
Ca.-Preis
Kopierschutz
Anleitung
Spieltext
Bedienung
Anspruch

Aktionspiel
id Software/GTI
DM 100,-
–
Englisch; befriedigend
Englisch; wenig
Gut
Für Fortgeschrittene und Profis
Sehr gut
Gut

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 16 MByte
Besonderheiten: Multi-Player-Modus per Modem (bis zu 2) und Netzwerk (bis zu 4 Spieler). Die geplante deutsche Version wird weniger Levels enthalten.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 Mhz) mit 4 MByte RAM und Joystick.

83

DELTA V

Kann rasante 3D-Grafik eine lahme Spielidee retten? Bethesda's SF-Rennspiel bietet viel Hektik, aber wenig Hinn.

Gemütliche Ausflüge in den Cyberspace? Das können Sie schnell vergessen. In der Zukunft bekämpfen sich nämlich große Konzerne in den digitalen Netzen. Professionelle Datendiebe flitzen mit virtuellen Raumschiffen durch die besagte Kunstwelt, dringen in die Systeme anderer Firmen ein und mopsen geheime Informationen. Natürlich hat jeder Konzern auch entsprechende Wächter, die den Eindringlingen den Digi-Raumer unter dem Cyber-Hintern wegschießen wollen. Die Sicherheitssysteme erproben die sogenannten »Netrunners«, die sich ein Kabel in die Stirn stoßeln und so Zugang zum Cyberspace haben. In Bethesda's neuem Spiel »Delta V« kömple Sie als ein solcher Netrunner um Ihr Überleben im Datennetz. Der langen Story kurzer Sinn: Delta V ist ein extrem schnelles Hindernisrennen mit viel Klompf. Der frischgebackene Netrunner macht sich erst einmal im Simulator mit seiner



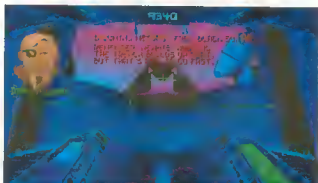
Mit dem Laser verschafft man sich freie Fahrt auf dem Daten-Highway

futuristischen Rennmaschine vertraut. Im 24. Jahrhundert muß man nicht einmal mehr Gas geben, sondern sich nur dicht über dem Boden des on einen Groben erinnernden Netzes halten, das für die Geschwindigkeit sorgt. Je höher die Flugbahn, desto müder das Tempo – was bei dem engen Zeillimit keine gute Wahl ist. Außerdem sind Sie in luftigen Höhen eine bessere Zielscheibe für die zahlreichen Sicherheitssysteme. Die Alternative: dicht über den Boden durchs virtuelle Netz rasen. Doch da gibt es zwei Probleme. Zum einen sorgt die Reibung in tiefen Lagen für eine stete Erwärmung Ihres Raumschiffs, was sich irgendwann fatal auswirkt. Zum anderen muß man ständig den vielen Hindernissen ausweichen:

Von einfachen Säulen über sich auf- und abbewegende Blöcke oder an Korkenzieher erinnernde Schluchten ist einiges geboten, was die Panzerung Ihres Schiffes schnell zerkleinert. Fixe Reaktionen sind gefragt, wenn man das Ende der Strecke erreichen will.

Ganz nebenbei bedrängen den Netrunner noch gegnerische Raumschiffe, die mehr oder weniger gut gezielte Schüsse abfeuern, aber durch ihre große Zahl nicht zu unterschätzen sind. An den oberen Rändern des Grobens sind Geschütztürme zu finden, die den Spieler unter Beschuß nehmen, sobald er sich in höhere Gefilde wagt. Immerhin stehen Loserkononen, Torpedos und andere Errungenschaften der Woffentechnik zur Verfügung, um sich zu wehren. Hin und wieder touchen Buchstabensymbole auf, die durch Überfahren die Panzerung oder den Energiehaushalt stören. Den angekündigten Mehrspieler-Modus suchen wir übrigens vergeblich; Sie müssen also alleine rasen.

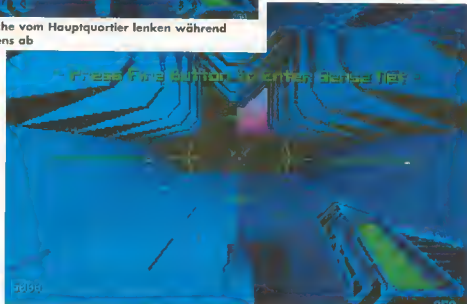
Die Grafik sieht auf den ersten Blick spektakulär aus. Der Graben und die Hindernisse sind mit Texturen versehen, spezielle Algorithmen sorgen für unterschiedliche Licht- und Schattenverhältnisse. Die Strecke flitzt ziemlich



Funksprüche vom Hauptquartier lenken während des Rennens ab



Das traurige Ende eines Netrunners



Die rechte Bildhälfte zeigt alle Details, links sehen Sie die Minimal-Einstellung

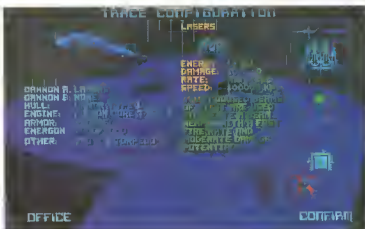
Er rennt und rennt und wenn er nicht terminiert wurde, rennt er immer noch. Das ist die Philosophie von Delta V, dem Verhalten mancher Autofahrer nicht unähnlich: Immer Vollgas und alles aus dem Weg räumen, was hinderlich ist. Doch spätestens nach dem dritten Level stellt sich der Spieler die entscheidende Frage, ob das alles gewesen sein könnte.

Zugegeben, die Grafik sieht auf den ersten Blick toll aus. Doch liegt dort auch gleich der erste Hund begraben, denn

um einigermaßen sicher um die Hindernisse zu kurven, ist das Tempo einfach zu hoch. Das zweite Problem ist die mangelnde Abwechslung. Verschiedene Farbtöne machen aus einem Eingraben noch lange keine überzeugende Felsenstrecke.

Bei aller Vorliebe für flotte 3D-Grafik: Wenn die Steuerung träge und die Kollisionsabfrage stellenweise mehr dubios ist, greife ich lieber auf ein Autorennen zurück, das weniger futuristisch ist, dafür aber Spaß macht.

schnell am Spieler vorbei, oftmals zu schnell, um noch auszuweichen. So aufwendig der Kurs und die Objekte darin gestaltet sind, so lieblos sehen der Rest der Cyberwelt und die gegnerischen Objekte aus. Jenseits des Grabens herrscht gähnende Leere vor, die Bauwerke wie Geschütztürme und Radarstationen sind plumpe Anhäufungen von Polygonen. Gleiches gilt für die gegnerischen Schiffe, die ohne Texturen oder Schattierungen ein tristes Dasein fristen. Wenn die Texturen des Grabens oder die Licht- und Schatteneffekte bei schwächeren PCs abgeschaltet werden müssen, wirkt Delta V wie ein traster-laser Verschnitt eines Flugs durch den Tadesstern-Graben aus dem ersten »Krieg der Sterne«-Film. (fs)



Var dem Rennen wird das Raumschiff mit Waffen und einer Ponzerung verstärkt

delta V

28k

386/486

VGA

Super VGA

Soundblaster

320kbit Pro

General MIDI

CD Audio

Mouse

Joystick

Spin-Typ

Hersteller

Ca.-Preis

Knipschritze

Anleitung

Spieltext

Bedienung

Anspruch

Grafik

Sound

Actionspiel

Bethesda

DM 120,-

Erreichbare Handbuch-
abfrage

Anleitung

Englisch: befriedigend

Englisch: mittelschwer

(Deutsche Version in
Vorberitlung)

Befriedigend

Für Einsteiger und
Fortgeschrittene

Gut

Befriedigend

Freies RAM: min. 600 KByte
RAM + 3 MByte EMS

Fastplattenplatz: ca. 24 MByte

Besonderheiten:
Grafik-Detaillstufen einstellbar.

Wir empfehlen: 486er
(min. 50 MHz) mit 4 MByte RAM
und Joystick.

SOFT & SOUND SHOP

Fach- und Versandhandel für aktuellste
COMPUTER SPIELE und HARDWARE.

Handy ab 39,-*



- SIEMENS S3 Handy oder
- NOKIA 2110 Handy oder
- Ericsson GH 198

die neuesten Modelle!
+ D1 oder D2 Telefonkarte
ab DM 39,-* monatlich.

Inklusive Anschluß- + Frei-
schalt- + Grundgebühren
für ein Jahr.

*Finanzierung über Hausbank -
Zinssatz 13,9% eff.
Vorbehaltlich Bonitätsprüfung.

Traum-PC ab 45,-*



**Komplett -
Systeme**
ab DM 45,-*
monatlich.

*Finanzierung über Hausbank - Zinssatz 13,9% eff. Vorbehaltlich Bonitätsprüfung.

Mitgliedschaft im Soft & Sound Verein hat viele Vorteile:

**Kostenlos-Zu Hause-
Soft- und Hardware testen!**

- sowie • Verbilligt einkaufen • Neuheiten Service
- Kostenlose Demo-Spiele abrufen • PC - Führerschein

Bestellen Sie bargeldlos per Telefon bei Ihrem SHOP.
Alle Soft- und Hardware Hits werden sofort ausgeliefert.
Alle SHOPS versenden direkt an Sie.

SOFT & SOUND SHOPS

52062 Aachen Schloßhof 45 0241-20331 59755 Amsberg-Hehnen Lange Wende 30 05352 1094 10955 Berlin Bismarckstr. 44 030-3952821 12207 Berlin Oderfer Str. 13 030-7128599 33615 Bielefeld Schloßhof 51 0521-180033 53235 Bonn Lumpacher Str. 22 0228-474155 28118 Bremerhaven Hafenstr. 10 0421-508231 47037 Breda Kolonnenstr. 106 0023-30164 40477 Düsseldorf Gruenewaldstr. 1 0211-4910187	91054 Erlangen Ludwigstr. 45 09131-36558 79106 Freiburg Friedenstr. 24 0761-287132 58095 Hagen Bergstr. 10 02331-26774 22083 Hamburg Bergwergerstr. 25 040-23463 20144 Hamburg Bismarckstr. 1 040-300172 24114 Kiel Sternstr. 18 0431-970046 58058 Koblenz Markenbühlchen Weg 74 0261-11944 56070 Köln Von Werth Str. 20-22 0221-171860 11807 Krefeld Kobler Str. 485 02151-304049	23584 Lübeck Hafenstr. 210 0451-74343 58111 Lünen Schulweg 2 0291-96081 39122 Magdeburg 28-08 Hagenbergstr. 104 0391-2525 06101 Mannheim Bismarckstr. 3 0621-101023 41065 Mönchengladbach Hessstr. 210 02161-401556 48147 Münster Ferdinandstr. 8 0551-278515 46538 Neuenkirchen Hafenstr. 13 04821-20297 41460 Neuss Hafenstr. 20 02231-278567 33440 Nottb.-Weg Markt 14 - 15 05222-13011	49074 Oldenburg Hafenstr. 10 04431-74343 54674 Paderborn Hafenstr. 10 05222-3412 48431 Rheine Auf dem Tor 05911-2919 27721 Ritterhude Ritterhude 47 04929-8976 48653 Schöfwinkel Rheinstr. 18 08261-032163 28300 Wobbenbühl Hermannstr. Weg 23 0531-01870 33440 Nottb.-Weg Markt 14 - 15 05222-13011
---	--	--	--

Werden Sie SOFT & SOUND Händler

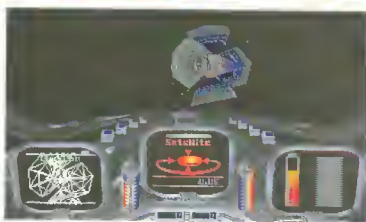
Über on-line Service Agentur • Tel. 02 11- 61 30 84 • Fax 02 11- 64 11 23



STAR CRUSADER

Man nehme Spurenelemente aus »Wing Commander« und »TIE-Fighter«, vernachlässige etwas die Grafik und bastle satte 104 Missionen. Jetzt nur noch kräftig schütteln und schon kommt Gameteks neues Weltraum-Actionspiel dabei heraus.

Star Crusader hat nicht die schönste Grafik, aber viel Action



Mit dem Scanner tastet man den feindlichen Satelliten ab und versucht, nicht entdeckt zu werden

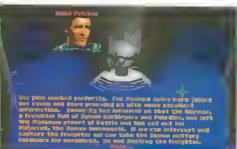
aserblitze zucken durchs All, Trümmer zerstörter Raumschiffe treiben umher und verzweifelte Piloten funkten ihre Kollegen um Hilfe an. Wieder einmal ist im Weltraum die Hölle los, wenn sich verfeindete Völker in die Walle kriegen. Die flotte Action ist bei »Star Crusader« in eine komplexe Handlung eingebettet. Ausgangsloge ist der Expansionsdrang der Gorenese, die sich selbst als Befreier und Lehrer sehen und ihren Stempel unbedingt dem Rest der Galaxis aufdrücken wollen. Durchaus nochvollziehbar, daß die anderen Völker davon wenig begeistert sind und sich mit Gewalt wehren.

Der Spieler übernimmt die Rolle von Ramon Alexandrio, einem edlen Piloten, der zwar treu zu seinem Volk steht, aber nicht die Kolonisationsgier seiner Kollegen teilt. Der Ausgang des Spiels ist völlig offen und reicht von der Hinrichtung Alexandrios als Verräter über die Unterwerfung der Galaxis bis zum umjubelten Sieg eines Rebellen.

Noch der Auswahl eines der fünf Schwierigkeitsgrade steht als erstes eine kurze Lagesprechung auf dem Programm.

Alternativ verschaffen Sie sich mit der taktischen Karte einen Überblick der Lage und folgen sich im Simulator mit diversen Raum-

Bei der Einsatzbesprechung hören Sie alles per englischer Sprachausgabe



Während des Fluges kann die Außensicht eingeschaltet werden

schiffen herum. Die Besprechung beginnt mit einer Zusammenfassung der aktuellen Situation und geht dann in die Anweisungen für die erste Mission über. Dabei erklingen die Stimmen aller Beteiligten per hochwertiger englischer Sprachausgabe. Die Kommandeure und Piloten melden sich zu Wort, stellen Fragen oder geben Kommentare ab, doch geschieht dies ohne Zutun des Spielers.

Einer kurzen Zusammenfassung folgt der kleine Taktikteil von Star Crusader. Ist der Spieler erst einmal in den Rang eines kommandierenden Offiziers aufgestiegen, wählt er nicht nur, welcher Raumschiffstyp geflogen wird. Sie entscheiden auch über Flügelmänner, weisen ihnen Schiffe zu und kommandieren Piloten für die Raumakademie ob, um für die Ausbil-



im wettbewerb

Eine spannende, komplexe und verzweigte Handlung ist der größte Pluspunkt von Star Crusader. Doch an die actionreichen Geschichte eines Handelsreisenden im Kilarathi-Universum von Privateer kommt Gameteks

Privateer 90	90
TIE-Fighter	85
Wind Commander Armada	78
STAR CRUSADER	77
Wind Commander Academy	68

neues Spiel in Bezug auf Grafik und Abwechslung nicht heran. Unangefochten verteidigt TIE-Fighter den zweiten Platz, denn neben toller Optik und dem Star-Wars-Bonus hat sich LucasArts bei den spannenden Missionen einiges einfallen lassen. Die Stärken von Wing Commander Armada sind der ausgefeilte Mehrspieler-Modus und der Strategieteil. Der laue Aufzug Wing Commander Academy muß Star Crusader vorbeiziehen lassen.



mittels Hyper-
sprung, für den
das Raumschiff aber
stillstehen muß. Um
dann nicht von schießwütigen

Gegnern oder Minen erledigt zu werden, wird der Schutzschirm kurzfristig überladen, da man ohnehin keine Energie für den Antrieb mehr braucht.

Zurück in der Basis wartet ein Vorgesetzter den Einsatz aus und es geht weiter mit der nächsten Besprechung oder einer Animationssequenz, die einen Wendepunkt der Handlung zeigt. Die Story ist alles andere als linear aufgebaut. Um alle der 104 Missionen zu spielen, müssen Sie hin und wieder auch

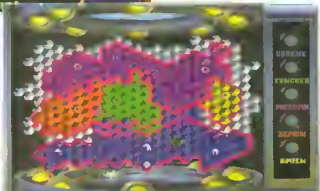
mal eine Mission verlieren. Der Spieler bestimmt, ab Roman Alexandria ständig für die Gorenese fliegt oder sich den anderen Völkern anschließt, um gegen die Unterdrücker zu kämpfen. Die Missionen reichen vom simplen Aufklärungsflug über



Mit den Radarschirmen haben Sie den Gegner immer im Visier

dung neuer Kämpfer zu sorgen. Fähige Kameraden betraut man mit speziellen Missionen, die defensiver oder offensiver Natur sind und von der Rettung gefangener Piloten bis zur Beschaffung für den Krieg wertvoller Materialien gehen.

Dann geht es auch schon in den Weltraum. Die Cockpits erinnern stilistisch an Wing Commander, sind aber alle unterschiedlich gestaltet. Nicht nur die Schiffe der Gorenese stehen zur Verfügung, sondern man fliegt auch mit gegnerischen Einheiten, sofern diese erbeutet wurden. Drei Bildschirme im Cockpit informieren Sie über alle Systeme des Schiffes, beobachten die Gegner oder spionieren feindliche Stationen und Satelliten mittels Scanner aus. In einem Menü wählt man nicht nur Funkprüche an die Staffelmateraden oder Schmähungen für die Gegner aus, sondern bestimmt auch die Energieverteilung, wie man es aus TIE-Fighter und X-Wing kennt. Volle Energie auf die Laser ist gut für einen harten Dogfight, doch wird man dann oft vom Gegner ausmanövriert, weil die eigene Beschleunigung nicht mehr ausreicht. Die Rückkehr zur Basis nach einer siegreichen Mission oder eine überstürzte Flucht erfolgt



Auf der taktischen Karte sehen Sie, ob Ihr Expansionsdrang erfolgreich ist

Spionageeinsätze bis zur Befreiung von gefangenen Kameraden. Die Steuerung kloppt mit dem Joystick sehr gut, nur die komplizierte Tastaturbelegung sorgt anfänglich für Verwirrung. Doch nach einer gewissen Einarbeitungszeit geht das Umschalten der Monitore oder Auswählen der Gegner recht flott.

Eine grafisch abgespeckte Disketten-Version, auf der unter anderem keine Medaillen vergeben werden, ist in Vorbereitung. (fs)



Zwischen-
sequenzen
lockern die
Handlung
auf: Hier
werden wir
von einem
Vorgesetzten
zur Schnecke
gemacht.

florian stangl

Die Programmierer sind ein ziemliches Risiko eingegangen, als sie so munter bei Origin und Lucas Arts geklaut haben. Immerhin haben sie sich auf die besten Elemente von Wing Commander und TIE-Fighter beschränkt und ein durchaus respektables Ergebnis erzielt. Die Grafik ist zwar ein paar Lichtminuten hinter der Konkurrenz zurück, doch der Spielablauf hat Klasse. Die Raumschiffe steuern sich vorzüglich, es gibt Action satt und viele unverhersehbare Ent-

wicklungen, die den Verlauf der Handlung immer wieder verändern. Für die richtige Atmosphäre im Weltraum sorgen nicht zuletzt die Funkprüche der Kameraden, die nicht steril klingen, sondern bei höchster Gefahr wild durcheinander schreien und ein herrliches Chaos verursachen. Durch Kleinigkeiten wie die Ausbildung von neuen Piloten, sehr eigenwillige Flügelmänner und die Möglichkeit, auch Raumschiffe des Gegners zu fliegen, gewinnt Star Crusader viel Tiefe.



star crusader

720 286/486 VGA Super VGA Soundblaster S'Blaster Pro General MIDI

<p>Spiele-Typ Aktionspiel</p> <p>Hersteller Gametek/Tabo 2</p> <p>Ca.-Preis DM 120,-</p> <p>Kaplerschutz -</p> <p>Anleitung Englisch; gut</p> <p>Spieltext Englisch; viel (auch Sprachausgabe)</p> <p>Bedienung Befriedigend</p> <p>Anspruch Für Einsteiger und Fortgeschrittene</p> <p>Grafik Befriedigend</p> <p>Sound Gut</p>	<p>Freies RAM: min. 550 KByte</p> <p>RAM + 1 MByte EMS</p> <p>Festplattenplatz: 0-8 MByte</p> <p>CD-9-legung: ca. 180 MByte</p> <p>Besonderheiten: 104 Missionen; verzweigte Handlung mit verschiedenen Ausgängen. Abgespeckte Disketten-Version in Vorbereitung.</p> <p>Vfr empfohlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Joystick.</p>
--	---





Im Inventar werden getragene Sachen durch ein »W« gekennzeichnet

Typische Dreamweb-Szene:
Gleich fließt das Blut in Strömen

DREAMWEB

Die Hüter des Traumnetzes sind besorgt und rufen nach einem Helden. Der träumt sinnigerweise schlecht, tötet dafür aber umsa besser.

Unser Protagonist heißt Ryan. Er ist jung, erfolglos, Barmann von Beruf und, ach ja, partiell wahnsinnig. Zumindest legt sein Tagebuch diese Vermutung nahe: Anfänglich in sauberer Handschrift gehalten, geraten die Schriftzeichen immer mehr zu verschmierten Hieroglyphen. Nein, Ryan träumt in letzter Zeit wirklich zuviel, und viel zuwenig Angenehmes. Kaum lesbare Eintragungen wie »Heute war kein guter Tag« lassen auf gewisse Probleme mit sich und der Welt schließen. Und weshalb vermerkt er gewissenhaft jeden Mord eines gewissen »Dealers« im Tagebuch? Aber still nun, schan wieder haben die Spinnen Netze über sein Kapfkissen gespannt und die Lichter zu pulsieren angefangen...

Die Anleitung zu »Dreamweb« ist stimmungsvoll geraten. Folgt man dem Rat der Designer und liest zuerst das »Diary of a mad? man«, so ist man schan var Starten des Programms mitten drin in der Spielhandlung. Diese findet var dem Hintergrund einer unter Dauerregen leidenden, total verdreckten Metropole statt – Philip K. Dick und Ridley Scott lassen grüßen. Nicht nur die Umwelt erinnert an »Bladerunner«, auch die Aufgabe leitet sich aus dem heimlichen Vorbild ab: Der ein-

same Held muß die in Unordnung geratene Welt wieder instandsetzen, indem er zum Killer wird und reihenweise Personen umbringt. Zum Glück hat man es bei Dreamweb aber nicht mit sensiblen Replikanten, sondern mit fiesem Abgesandten des Bösen zu tun. Deren Ziel ist es, das sogenannte Traumnetz zu übernehmen und so die Menschheit zu versklaven. Da die Hüter des Netzes das nicht wollen, beauftragen sie Ryan, dem finsternen Treiben Einhalt zu gebieten. Das Spiel beginnt im Anschluß an die letzte Seite des Tagebuchs mit einem Traum.

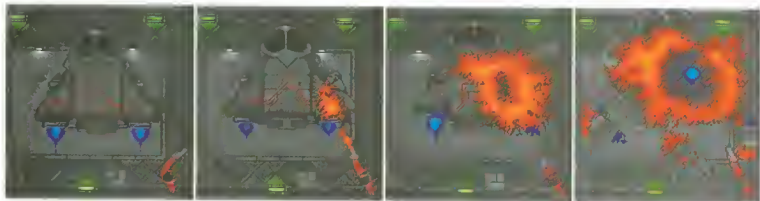
Nach dem Aufwachen wundert sich unser Held erstmal über die nicht ganz zeitgemäße Grafik: Weshalb ist die eigentliche Spielumgebung nur so klein geraten? Auch wenn die riesige Ryan-Figur links eine gewisse Funktion hat – zum Aufrufen einer Raumbeschreibung sowie des Inventars – kann sie



im wettbewerb

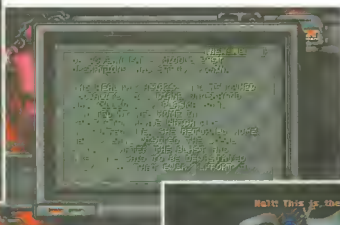
Dreamweb gehört zu den Spielen, die voll auf Atmosphäre setzen. Perfekt gelungen ist dies beim SF-Action-Adventure System Shock, der seine Splatterzenen in lupenreinem 3D zeigt. Beneath a Steel Sky ist ein konventionelles, aber stimmungsvolles Abenteuerspiel mit Comic-Beilage. Bloodnet und Dark Seed versuchen beide ihr Glück mit dem Übersinnlichen. Bei ersterem wurde gewagt »Cyberspace« mit Vampiren gemixt, bei letzterem blieb nach den Kästen für die Giger-Grafiken augenscheinlich kaum noch Geld für ein ordentliches Spieldesign übrig.

System Shock	89
Beneath a Steel Sky	78
DREAMWEB	66
Bloodnet	43
Dark Seed	37





So ein Schlamassel – und das soll mal ein Priester gewesen sein?



Ryan, das war's dann wohl...

ihre Eigenschaft als Platzfüller nicht verbergen. Die Grafik ist so winzig und pixelig, daß sich die Programmierer verpflichtet fühlten, ein zuschaltbares Zoom-Fenster einzubauen, Schade nur, daß auch dieses etwas zu klein geraten ist.

Trotzdem, nach kurzer Eingewöhnung kommt man mit der Steuerung zurecht, zumal ständig angezeigt wird, warauf sich der Mauszeiger gerade befindet. Wann immer Sie an der momentanen Stelle eine Aktion ausführen können (hinlaufen, untersuchen, Gegenstand aufnehmen), wird dies ebenfalls verlaublich. Man bewegt sich allerdings nicht frei durch die Spielwelt, sondern geht immer nur zu bestimmten Objekten oder Ausgängen. Aufnehmbare Gegenstände verstaubt man im Inventar, wo sie näher betrachtet oder benutzt werden. Behälter, wie eine Brieftasche oder eine Mikrowelle, lassen sich öffnen. In ähnlicher Weise wird beispielsweise ein Cartridge in ein Interface gesteckt, wonach per Computer darauf zugegriffen werden kann.

Mit anderen Personen führt man Gespräche, ohne aber Einfluß darauf zu nehmen. Die Spielwelt besteht aus mehreren Orten (wie der Wohnung der Freundin oder einem Hotel). Die meisten Schauplätze werden erst zugänglich, nachdem man einen Hinweis mit der entsprechenden Adresse findet.

Die eigentliche Aufgabe Ryans ist es, sieben Abgesandte des Bösen in Menschengestalt aufzuspüren und zu töten. Dazu bedient er sich meist seiner Pistole, je nach Lage der Dinge

Per Computer bleibt man auf dem laufenden

improvisiert unser Held aber auch. Man darf nun keine actiongeladenen Sequenzen mit reaktions-schnellen Mausbewegungen erwarten – es genügt, einigermaßen zügig den richtigen Gegenstand im Inventar anzuklicken. Die resultierenden Animationen sind ebenso gut gelungen wie extrem blutrünstig. Eigentlich müßte unserem Helden ständig eine Putzkanne hinterherlaufen, die die ganzen Blutlachen wieder entfernt. Die (englische) Packung brüstet sich demzufolge auch mit einem »Ab 18«-Zeichen – berechtigterweise.

Die Rätsel und Puzzles sind alles andere als überwältigend schwierig geraten; den richtigen Gegenstand im Inventar zu haben und dann einzusetzen, genügt in der Regel. Dreamweb geht dadurch mehr in Richtung des Schlagworts »interaktiver Film«. Die gelungene Musikuntermalung und die saten Saundeckelungen genügen diesem Anspruch zwar, die grafische Darstellung jedoch nicht im entferntesten.

Auf jeden Fall gelungen ist das beiliegende Tagebuch, das etwas in die Richtung der alten Infocom-Beilagen geht und zum Lösen zweier Puzzles notwendig ist. Spielstände lassen sich jederzeit speichern. Die demnächst erscheinende CD-ROM-Version soll kaum Festplattenplatz benötigen und durchgehende Sprachausgabe bieten. (la)

jörg langet

Peinlich, peinlich. Da will man als fleißiger Tester in Ruhe einige Stündchen probierspielen, um sich eine fundierte Meinung bilden zu können – und löst aus Versehen gleich das ganze Programm. So viel Spaß mir Dreamweb gemacht hat: Eine Stunde fürs Installieren und Lesen des beiliegenden Tagebuchs, danach knapp fünf Stunden Spielzeit – das ist zu wenig fürs Geld. Die Puzzles verdienen oft ihren Namen nicht, so daß die in der nächsten PC Player erscheinende Komplettlösung auf eine einzige Seite passen wird. Wäre das Spiel umfangreicher, hätte es durchaus einige Wertungspünktchen mehr verdient. Die auf den ersten

Blick abstoßende Pixelgrafik kommt teilweise nett anmiert daher. Es sind aber allein Musik- und Sounduntermalung, die eine dichte Atmosphäre erzeugen – selten sind mir bei einem Computerspiel stimmungsvollere Klänge untergekommen. Selten mußte ich aber auch brutaler vorgehen: Einem am Boden liegenden Halbtoten den Kopf wegzuschleppen, ist wirklich nicht die feine Art. Eine Mischung aus Splatter, Dark Fantasy und Science-Fiction kann Sie begeistern? Sie sind bereit, für sechs Stunden Unterhaltung rund 100 Mark hinzulegen? Dann – aber auch nur dann – wird Sie Dreamweb nicht enttäuschen.

dreamweb

286 / 386 / 486
 VGA
 Super VGA
 Soundblaster
 5 Buttons
 General Mill
 CD Rom
 Maus
 Joystick

Spieler-Typ Hersteller Ca.-Preis Kopierschutz Anleitung Spieltext	Abenteuerspiel Empire OM 100,- - Englisch; sehr gut Englisch; viel (deutsche Version in Vorbereitung) Bedienungs- Anweisung Für Einsteiger und Fortgeschrittene Sehr gut	Freies RAM: min. 580 KByte + 3 MByte EMS Festplattenplatz: ca. 20 MByte Besonderheiten: Wegen Gewaltszenen nicht für Kinder geeignet. CD-ROM-Version in Vorbereitung. Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.
---	--	---

66

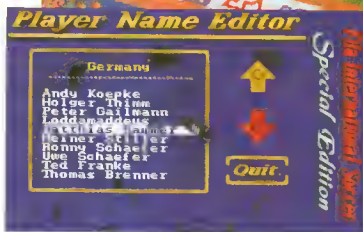


FIFA SOCCER

Die CD-ROM-Version des Fußball-Hits spricht ein Wärtchen mit: Sprachausgabe eines unsichtbaren Kommentators begleitet jeden Spielzug.

Sportreporter pflegen oft eine Aura des Schreckens zu verbreiten. Wer vor einigen Monaten bei den WM-Übertragungen dem einflulenden Luschen-Duett Foßbender/Rummenigge louschen durfte, weiß wieder die rhetorische Brillanz einer Haushaltsdebatte im Bundestag zu würdigen. In Sportspielen sind ploppernde Kommentatoren hingegen der letzte Schrei. CD-ROM sei Dank lassen sich reichlich digitolierte Phrasen ablegen, die dann zu passenden Spielsituationen aus den Lautsprechern ertönen. So geschehen bei Ascons Fußball-Strategieling »Anstoss WM-Edition«, wo Marcel Reif auf CD-ROM hochkundige Weisheiten von sich gibt.

Als erstes voll synchronisiertes Fußball-Actionspiel entpuppt sich die brandneue CD- Umsetzung von »FIFA Soccer«. Ein gewisser Tony Gubba kommentiert engagiert die Aktionen auf dem grünen Rasen. Leider nur in Englisch, aber dafür gut passend und sogar mit Nennung der individuellen Spielernamen. Zur ohnehin ordentlichen Soundkulisse kommt dieser Atmosphäre-hebende Plauder-Bonus dazu – aber erst auf Systemen mit insgesamt 8 MByte RAM. 4-MByte-Kicker müssen ohne



Der neue Editor erlaubt Namensänderungen, aber keine Manipulationen der Talentwerte

Auf 8-MByte-Systemen können Sie jetzt passende Spielkommentare per englischer Sprachausgabe zuschallen

den talkenden Tony ihre Steilpässe schlugen.

Zweites neues Feature ist ein Editor, durch den Sie die Namen aller Spieler ändern dürfen. »Echte« Nationalteams mit realistischen Kickern sind damit kein Problem mehr. Der Editor verweigert allerdings den Zugriff auf Talentwerte und Mannschaftsnamen. Dazu gibt's ein neues 3D-Intro und 11 knackige Musikstücke, die als Audio-Tracks auf der CD abgelegt sind. Ansonsten blieb alles beim alten: FIFA-CD spielt sich dynamisch und kurzweilig wie sein Disketten-Bruder. Wer von seiner Floppy-Version aufs CD-ROM upgraden will, erhält nähere Informationen direkt bei Electronic Arts Deutschland in Gütersloh. (hl)

heinrich lenhardt

Heute im Stadion: Der PC-Weltmeister neu auf CD-ROM, dezent gegenüber der erfolgreichen Diskettenversion verbessert. Was kann da eigentlich schiefgehen? Rein spielerisch hat sich nichts geändert. Der einzige Schnitzer des ansonsten sorgfältig designten Programms blieb auch erhalten: Manchmal dribbelt man die Abwehr kunstvoll schwindelig, operiert mit Querpass und Hackentricks – aber der Körper vereitelt jede Chance. Zwei

Minuten später: Verlegenheits-Distanzschuß aus 40 Metern – Bumm, Tor. Von diesem Lapsus abgesehen eine tadellose Sport-Simulation. Die neuen Sound-Features reichen zwar nicht für eine höhere Gesamtwertung, sorgen aber für einen netten Atmosphäre-Bonus. Electronic Arts beweist, daß man mit Fußball auf CD-ROM technisch wesentlich mehr Aufwand treiben kann als bei »World Cup USA« und »Sensible Soccer«.



fifa international soccer

286 / 386 / 486 VGA

Super VGA Soundblaster

5 Blaster Pro CD Audio

Joystick

Spiel-Typ Sportspiel
Hersteller Electronic Arts
Ca.-Preis DM 130,-
Kopierschutz –
Anleitung Deutsch; gut
Spieltext Deutsch; befriedigend
Bedienung Gut
Anspruch Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik Gut
Sound Sehr gut

Freies RAM: min. 4 MByte (8 MByte für Sprachausgabe)
Festplattenplatz: ca. 5 MByte



Besonderheiten: Namenseditor und englischer Sprachkommentar. Zwei Spieler dürfen gegeneinander oder zusammen spielen.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM und Digital-Joystick bzw. GamePod.

85

Kein Airbag, kein ABS, aber mit Mobilitätsgarantie: BJ-10sx, der Bubble-Jetter zum Laptop.



 
mit Mobilitätsgarantie

Wer viel auf Achse ist, sollte einen mobilen Drucker haben und sich diesen Namen merken: BJ-10sx. Keine 5,0 cm hoch, nur 1,7 kg leicht und kaum größer als eine A4-Seite drucker mit seinem wiederaufladbaren Akku* mit einer Ladung bis zu 130 Seiten**. Als echter Bubble-Jetter natürlich mit Tinte und in präsentationsfreundlichen, overheadtauglichen 360 dpi. Dabei ist er mit 110 Zeichen in der Sekunde nicht nur sehr schnell, sondern auch so leise, daß Sie weder sich noch andere belästigen. Der BJ-10sx wäre nicht von Canon, wenn er nicht aus allen gängigen Softwareanwendungen, die in modernen PCs, Laptops und Notebooks zum Einsatz kommen, drucken könnte. Also: BJ-10sx anschaffen und ordentlich Druck machen!

* Akku als optionales Zubehör

** Standardbrief nach Dr. Grouet/VDMA

Canon Deutschland GmbH
Postfach 10 03 64, 41403 Neuss
Tel.: (0 21 31) 1 25-0, Fax: (0 21 31) 12 52 11

Canon
MAN VERSTEHT SICH BESSER

LOLLYPOP

My Girl Lollypop: Diese Puppe ist nicht van Pappe, sondern aus Holz – und stapft artgerecht hölzern durch acht stattliche Jump-and-Run-Levels. Schön anzusehende, gemächlich dahinschrollende Handbrems-Action.

Ein wüster Monat: Der Grusel der Bundestagswahl scheint kaum steigerbar zu sein, da sorgen »Doom II« und »Dreamweb« für Splatter auf den PC-Bildschirmen. Welche Kettsagen-freie Software kann die besorgte Großmutter nach ruhigen Gewissens fürs Enkelkind erwerben? Kurz vor dem PC-Einstand seines Kampfroboters »Turrican« ließ Rainbow Arts eine Oase der Friedfertigkeit inmitten des Software-Dschungels sprießen, deren schwere Süße schon beim Namen beginnt: gestatten, »Lollypop«!

Die Puppe Lolly wird durch einen Blitzschlag zum Leben erweckt (...aber wenigstens wächst ihr keine lange Nase, wenn sie lügt). Ihr dringlichstes Anliegen nach der Befreiung aus der Starre ist ein Marsch ins Schlaraffenland, wo man sich gratis mit Süßigkeiten mästen kann (um dann dem schlimmsten aller Obergegner zu begegnen: Nur mit einem Kassen-Krankenschein bewaffnet gegen einen Zahnarzt, au weh...). Der Weg ins gelobte Land führt



Das Ziel aller Puppenträume ist das ebenso süße wie gefährliche Schlaraffenland

durch acht Levels, die ihrerseits in diverse Stufen unterteilt sind. Zwar kann Lolly die herumhuschenden Gegner töten (die Großmutter ist irritiert), doch hier werden lediglich niedliche Aufziehpuppen-Monster mit Lutschern beworfen (wir sind wieder beruhigt).

Gar gemächlich schreitet unsere Heldin auf Joystick-Kommando von dannen. Kein Vergleich mit dem D-Zug-Ambiente eines »Jazz Jackrabbit«. Zwar ist oft gut berechnetes, pixelgenaues Springen gefragt, aber eben mit der erwähnten Gemütlichkeit.

Lolly muß Ausschau nach zum Teil versteckten Schatzkisten halten. Die enthalten nicht nur die üblichen Extras wie Schußkraft-Verstärker oder Extraleben, sondern auch Schlüssel zu den Unterlevels. Die sollten wiederum fleißig durchkämmt werden, denn um den Endgegner einer Stufe zu Gesicht zu bekommen, müssen Sie alle vier Teile eines Bildes zusammenklauen. Man sammelt aber nicht blind jeden

Haben wir alle vier Bildteile beisammen, kann das Duell mit dem Obergegner steigen. Dieser Kang steckt Dutzende von Lolly-Treffern ein, bevor er den Weg in den nächsten Level freigibt.

Plunder ein. Die Truhen geben mitunter auch Negativeffekte von sich, die bei Mitnahme unangenehme Nebenwirkungen wie Lebensverlust oder kurzzeitige Umpolung der Steuerung beschern.

Sobald ein kompletter Level inklusive aller Abzweigungen und Obermonster geschafft wurde, ist es Zeit für ein Paßwort. In Zukunft können Sie damit die bereits geschaffenen Welten immer überspringen. Außerdem gibt es Bonuspunkte: Neben der Zeit



Die verlockende Kiste wird von einem Bäsewicht bewacht





Nach erfolgreichem Durchspielen gibt's noch eine Lolly im LCD-Handheld-Stil als »Bonus Game« - nett

wird auch die Anzahl der Manster verrechnet, die per Smart-Bamb observiert wurden. Diese seit »Defender«-Tagen wohl-bekannte Extrawaffe wurde (wegen des bösen kriegerischen Namens?) getarnt: Lolly knipst Bilder mit ihrer Kamera, deren Blitzlicht die Gegner pulverisiert (Anzahl der Bamben = Anzahl der Bilder auf dem Film; echt kreativ).

Im Options-Menü wählen Sie neben der Steuerung (die auch alle vier Feuerknöpfe des Gravis Game Pad unterstützt) die Anzahl der Leben. Wer sich mehr als drei Lollies gönnt, landet automatisch in der Trainingsstufe: Weiter als bis Welt 4 kommt man hier nicht. Immerhin hält jedes Püppchen drei Kalli-



Schlechtes Wetter tobt im Urwald - Lolly mocht eine Biene kolt



im wettbewerb

Im Gegensatz zu Lollypop ist Zool 2 ein Vertreter der High-Speed-Abteilung - ideal für Heftiker. Eher in die Tempo-Mittelklasse gehört hingegen das spritzige Cool Spot. Den derzeit intelligentesten Geschicklichkeits-Test verdanken wir Dynamix: Lode-Runner-Comeback. Lollypop kann mit seinem eher bedächtigen Spielwitz dieses Feld nicht gerade aufmischen, sich aber deutlich von Belanglosigkeiten wie Doofus distanzieren.

Lode Runner	79
Cool Spot	76
Zool 2	69
LOLLYPOP	61
Doofus	47



Schliddrig wird's mit Eis und Schnee

Mocht Sie schon das Blinken eines Windows-Cursors nervös? Zucken Sie beim Lautsprecher-»Biep« erschrocken zusammen? Und Sie wollen trotzdem mal eines dieser Reaktionsspiele ausprobieren, obwohl die so ungesund aufregend sein können? Da hätte ich was für Sie...

Lollypop ist das Boldrin unter den Actionspielen. Die hübschen Hintergründe werden in deutscher Beamtengeschwindigkeit behutsam gecrasht, was trotzdem für einen gehobenen Schwierigkeitsgrad sorgt. Sorgfältige Sprünge, stetes Ballern und vor allem

ein Auge für versteckte Kisten und Level-Abzweigungen sind gefragt. Die Optik wird zum wesentlichen Motivationsträger; höhere Levels wie Geisterhaus oder Schlorffenland sollte man gesehen haben. Ich spiel's mal ganz gerne, aber wenn mir jetzt jemand Lollypop gewissens wegen nimmt, werde ich deswegen keine depressive Phase bekommen. Mit seiner entworfenen Hormlosigkeit ist es für Action-Einsteiger oder Kids gerade richtig. Wer sich von einem Spiel in erster Linie Thrills und Spannung erwartet, lasse lieber davon ab.

sianen mit Gegnern aus, bevar es den (Hatz-)Jäffel abgibt. Die ausgesprochen schön gezeichneten Levels wurden mit Parallax-Scrolling beglückt. Wenn die Grafikkarte das Darstellen einiger zusätzlicher Objekte im Bildvordergrund mit Gerucke »dankt«, darf diesen optischen Effekt auf Tastendruck eliminieren. Das »Puzzle-Element« beschränkt sich auf das gelegentliche hin und her wandern mitten im Level: Haben wir

etwa eine Kiste übersehen, in der ein Teil des Bilds liegt? Oft muß man erst nach Punkt B laufen, um dort den Schlüssel zu ergattern, der den Zutritt des Sub-Levels bei Punkt A erlaubt. Weniger niedlich als die Seitenstehen-erregend possierliche Packungsiustration ist der Schwierigkeitsgrad: Drei Leben sind bei ungestümer Spielweise rasch verbretzelt; zu allem Überfluß werden Sie ein Stück zurückgesetzt. Die nächste Lolly startet am zuletzt erreichten »Check«-Terminal. Wer diese Stationen durch Berührung nicht vorher aktiviert, muß wamöglich ganz an den Levelanfang zurück. (hl)

Spieler-Typ	Actionspiel	Freis RAM: min. 567 Kbytes
Has stalle	Rainbow Arts	+ 1 Mbytes EMS
Co.-Präts	DM 100,-	Festplattenplatz: en. 3 Mbytes
Kopierschütz	Gemäßigter	Besonderheiten:
	Diskitschutz	Level-Anwahl per Poßwort.
Anleitung	Deutsch; beiliegend	High Scores werden gespeichert.
Spieltxt	Englisch; sehr wenig	Wir empfehlen: 386er
Bedienung	Gut	(min. 33 MHz) mit 2 Mbytes RAM
Anspruch	Für Festgeschritten	und Digital-Joystick oder Game Pad.
Grafik	Gut	
Sound	Beiliegend	



JAZZ JACKRABBIT

Oberbäsewicht
Monsieur Shell sieht wie
ein beleidigter Latein-
lehrer aus

EPISODES

- 1 TURTLE TERROR
- 2 BALLISTIC BUNNY
- 3 RABBITS REVENGE
- 4 GENE MACHINE
- 5 THE CHASE IS ON
- 6 THE FINAL CLASH



Er ist ein Rammeler mit Attitüde. Er hat eine Wumme in Karottenfarm. Und er ist ange treten, um einem Videospiel gel das Fürchten zu lehren.

Die Erde ist eine Scheibe, die Sonne dreht sich um die Erde und auf dem PC lassen sich keine Actionspiele programmieren, die mit gestandenen Videokonsolen mithalten können. War da noch was? Ach ja, Epic Megagames hatein Spiel herausgebracht, das zumindest letztere Behauptung entkräften kann. »Jazz Jackrabbit« nennt sich das gute Stück, das sich mit 13 Megabyte (Vollversion) auf der Festplatte breitmacht und passionierten Videospielern Kommentare wie »Ist das so wie Sonic oder was?« abringt. Jazz ist ein Hase mit verwegener Heldenausstrahlung. Er hat ein diabolisches Grinsen ums Maul, die obligatorische Knarre in der gestählten Pote und steckt voller Zorn: Die Schildkröte Devan Shell (nicht verwandt oder verschwägert mit der Öl-Gesellschaft) hat Jazzies Freundin Eva Earlang (die mit dem Wahnsinns-Augenaufschlag, den Plüschfahren und dem kuscheligen Fell) verschleppt – nur wohin? Doch damit nicht genug. Shell ist mit seiner marodierenden Schildkrötenbande in die Galaxis eingebracht. Nur Jazz kann das Universum noch retten... sprich: Keiner hatte uns eine intelligente Hintergrundgeschichte versprochen.

Nachdem Sie einen von vier Schwierigkeitsgraden wählten, steht der Hase mit der Wumme in der Wiese und harret der



Wer das Surfboard hat, kann cool von dannen schweben

Dinge, die da kommen. Die Dinge kommen von rechts in Form eines Gegners angelauscht – der Kontakt mit ihm wirkt sich negativ auf den Energiebalken unseres Hasen aus. Um derart lästige Schildkröten aus dem Weg zu putzen, stehen Jazz diverse Waffen zur Auswahl. Zu Beginn des Spiels besitzt er lediglich seine gute, alte LFG-2000 (kennt doch jeder...). Die Munition für diese Waffe ist unbegrenzt. Doch wie es nun mal mit dem Standardschuß so ist: Sonderlich befriedigend ist er wirklich nicht.

Sammelt man ein »Toaster«-Extra auf, erscheint kein geheimer »After Dark«-Madus – nein, es gibt einen deutlich fetteren Schuß, der knifflig zu erwischende Gegner besser trifft. Noch besser ist die »RF-Missile«, die einen zweigeteilten Schuß abgibt – ein Teil zischt noch oben, der andere erwischt die Gegner am Boden. Besonders schick ist der »Launcher«, eine Art Handgranate mit deutlich höherer Durchschlagskraft. Nachschub für die feinen Extras gibt's im Zweier- oder 1Ser-



Unterwegs im Bonuslevel: »Auf der Fahrbohn läuft ein Hase in westlicher Richtung...«



Der gefiedererte Freund begleitet Jazz und ballert selbständig auf nahende Gegner

Ja, schnell. Wirklich schnell. Sogar richtig rasant. Hält man den Konkurrenten »Sanic the Hedgehog« dagegen, muß sich der PC-Hase vor dem Sego-Igel keineswegs verstecken. Es gibt jede Menge Extras, eine Menge versteckte Kammern zu entdecken und die Banusrunden spielen sich flott.

Soll man sein Sega nun in die Ecke pfeffern? Gatt bewahre, nein. Sanic spielt sich einfach ein Quentchen besser. So flott und bunt Jazz Jackrabbit auch sein mag, man wird manch-

mal den Eindruck nicht las, »Commander Keen auf Speed« vor sich zu haben – da stand die Geschwindigkeit vor der Spielbarkeit. Das merkt man, wenn in vallem Lauf plötzlich Gegner auf der Strecke auftauchen; bei Sanic hätte man eine Chance auszuweichen, bei Jazz rennt man voll rein.

Trotzdem: Epic Megagames legt eine sehr respektable Leistung vor, die Freunde von schnellen Geschicklichkeitsspielen auf jeden Fall ausprobieren sollten.

Pack. Hat man all seine Munition verballert, schaltet das Programm automatisch auf die Standard-Wumme zurück. Zusätzlich kann der Langhär-Rambo TNT als Smartbombe mißbrauchen und mittels »Rapid-Fire« die Schußfrequenz gewaltig erhöhen – saviel zur Bewaffnung eines durchschnittlichen Feld-, Wald- und Wiesen-Hasen.

Insgesamt bietet das Programm sechs Levels, die wiederum in je drei Stufen unterteilt sind. Der Weg unseres Helden führt über Rampen, Schrägen, Abgründe, Plattformen und Sprungbretter zum Ende der Runde. Hier erscheint dann eine Statistik, wieviel Prozent der Runde man erforscht, wieviele Gegner man abgeballert und wieviele Extras man eingesackt hat. Wer den versteckten Rubin im Level findet, kommt zusätzlich in eine 3D-Banusrunde: Hier sieht man den Hasen von hinten auf einer Straße stehen. Das Ziel: Möglichst viele Saphire einsammeln (Sanic-Freunde sollten ähnliches kennen), um Punkte und Extraleben einzusacken.

Der erste Level von Jazz Jackrabbit ist Shareware, also sazu-sagen »Hase light«. Den kompletten steheiligen Hasenbraten, für die unsere Bewertung vorlag, gib's für rund 80 Mark bei CDV und anderen gutsortierten Shareware-Händler. Frahes Mümmeln.

(Anatol Locker/hl)

jazz jackrabbit

386/486 VGA Soundblaster S'Blaster Pro General MIDI JoyStick

Spiele-Typ	Action/Geschicklichkeit	Freies RAM: min. 2,5 MByte
Hersteller	Epic Megagames	EMS/XMS
Ca.-Preis	DM 80,- (Vollversion)	Festplattenplatz: ca. 13 MByte
Kopierschutz	—	Besonderheiten: Vier Schwierigkeitsgrade; sechs Levels direkt anwählbar. Spielstand kann jederzeit gespeichert werden.
Anleitung	Englisch; gut	Wir empfehlen: 386er (min. 33 Mhz) mit 4 MByte RAM und Digital-Joystick oder Gamepad.
Spieltext	Englisch; wenig	
Bedienung	Gut	
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene	
Grafik	Gut	
Sound	Gut	

70

Die große Consumermesse

Köln, Halle 10 & 11, 4. bis 6.11.94

jetzt noch größer!
✓ mehr Hallen
✓ mehr Aussteller
✓ mehr Attraktionen



Die größte
Amiga-Messe
weltweit



Die Welt der Computer-
und Konsolenspiele



DARAUF WARTEN ALLE COMPUTERFAHS. AKTUELLE NEUHEITEN RUND UM PCS, AMIGAS UND SPIELE. UND ALLES SOFORT ZU KAUFEN. ZU MESSEPREISEN. AUF EINER ERLEBNISMESSER MIT VIEL INFORMATION, ENTERTAINMENT, ATTRAKTIVEN GEWINNSPIELEN UND GROSSER MULTIMEDIA-SHOW.

Eintrittspreis/Tag: Jugendliche 15 DM, Erwachsene 20 DM. Veranstaltungsdauer: 4. bis 6.11.1994 von 9 bis 18 Uhr. Messengelände Köln, Halle 10 & 11. Anreise über Hauptbahnhof Köln oder Drexler Bahnhof. Weitere Informationen erhalten Sie aus der Fachpresse oder von den Veranstaltern:

ICP GmbH & Co. KG
Wendelsteinstr. 3
85591 Vaterstetten/Mch.
Fax 08 106 / 342 38
Ein Tochterunternehmen des Gong-Verlags

PRO Concept
Gesellschaft für Veranstaltungen und Marketing mbH
Hattinger Str. 589
44879 Bochum
Fax 02 34 / 478 99



CHAOS ENGINE

Ein alter Amiga-Hut steht auch dem PC recht gut. Die legendären Bitmap Brothers setzen ihre abwechslungsreiche Simultan-Ballerei endlich für MS-DOS um.

Wilde Experimente haben zum Entstehen einer seltsamen Maschine geführt, die immer weiter wächst und alles Greifbare versklavt und manipuliert. Aus harmlosen Fröschen werden sa grausige Springmanster, aus friedlichen Menschen mardürsterne Frankenstein-Ableger. »Sa kann das nicht weitergehen«, denkt sich ein furchtloser Söldnertrupp und bildet ein waffenstratzendes Duz, das der »Chaos Engine« zu Leibe rücken will. Natürlich nicht durch gutes Zureden oder Erforschen etwaiger Ursachen, sondern durch möglichst tötungseffizientes Umschischießen.

Die sechs wählbaren Söldner unterscheiden sich in den Kategorien Ausdauer, Schnelligkeit und Geschicklichkeit. Wenn

jörg langer

Guten Morgen: Über ein Jahr haben sich die Programmierer für diese Amiga-Umsetzung Zeit gelassen und möbeln dann nicht mal die Grafik auf. Trotzdem macht das Bekämpfen der Chaos-Maschinerie Freude: Blitzschnelle Reaktionen müssen mit taktischem Vorgehen und klugem Extrawaffen-Kauf verbunden werden, um bei dem teils extrem schwierigen Spielgeschehen nicht das Nachsehen zu haben.

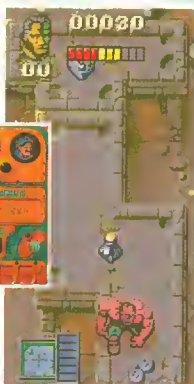
So sehr die 16 Levels mit Folien, Spezialgegenständen und Geheimräumen gespickt sind – es mangelt an grafischer und spielerischer Abwechslung.

Innerhalb einer Welt kommen ab und zu neue Monster dazu, das war's aber auch schon. Erst mit zwei menschlichen Spielern zeigt Chaos Engine seine wahre Stärke. Nach jedem abgeschossenen Monster hetzt man zum zurückbleibenden Goldstück, will mehr Extras einsammeln und sich sich natürlich besser ausrüsten. Trotzdem ist man zur ständigen Zusammenarbeit gezwungen (»ich nehm' den oben, du sicherst unten!«) oder sogar darauf angewiesen, vom überlebenden Partner gnädigerweise ein neues Bildschirmleben gekauft zu bekommen.

Im »Labyrinth« geht's schon heftiger zur Sache



Zwischendrin werden Extrawaffen und -fähigkeiten gekauft



man alleine spielt und der Computer automatisch den Kumpen übernimmt, kommt noch die Intelligenz als wichtiger Faktor hinzu. Schnelle Charaktere können besser ausweichen, ausdauernde mehr Treffer einstecken und intelligente Computersöldner stürzen sich weniger dumm in die feindliche Schußlinie. Außerdem verfügt jeder Charakter über eine bestimmte Grundwaffe sowie eine Spezialfähigkeit. Letztere kann der Einsatz einer Bombe sein, aber auch das Verärzten von Verwundungen oder der Aufruf einer Karte. Wer eine bestimmte Spezialität bei seinem Lieblingssöldner vermißt, kann diese im späteren Spielverlauf hinzukaufen.

Die zu befreiende Region teilt sich in vier Welten auf, die aus jeweils vier Levels bestehen. In jedem Abschnitt muß eine bestimmte Anzahl von sogenannten »Nades« aktiviert werden, die dann der Maschine Energie abzapfen und den Ausgang zum nächsten Level öffnen. Zu Beginn sind die Gegner noch langsam und schmeißen allenfalls mal mit einem Stein. Kein Problem für unsere Söldner, die gleich kräftig um sich schießen und für jeden beseitigten Gegner eine Geldprämie bekommen – sofern sie schnell genug die erscheinende Münze einsammeln. Auch sonst liegt viel herum: Lebensenergie-Spende, Schlüssel und diverse Bonusgegenstände. Das kann ein zusätzliches Bildschirmleben sein, eine von drei verschiedenen Smart-Bamben oder auch eine »Ladung« für die Spezialfähigkeiten, die der Söldner mit sich herumschleppt.

Während man zu Beginn mehr oder weniger ziellos drauflosballern kann, werden schon bald bestimmte Strategien nat-



im wettbewerb

Chaos Engine basiert auf der Idee der alten »Gounter«-Spielautomaten. Eine ähnliche Ballerei mit Monstergeneratoren und Zwei-Spieler-Modus bietet lediglich Alien Breed von Team 17. Wenig Abwechslung beim Level-Design und ein übertrieben frustrierender Schwierigkeitsgrad verweisen dieses Programm aber auf die Plätze. Wer generell Aktionspiele mit starkem strategischem Einschlag schätzt, hat weitere Alternativen. Cannon Fodder (in Deutschland mittlerweile indiziert), Archon Ultra und Dark Legions testen gleichermaßen Reflexe wie auch Großhirn.

Cannon Fodder (indiziert)	75
Dark Legions	73
CHAOS ENGINE	72
Archon Ultra	70
Alien Breed	58



Die erste Welt »Forest« bietet recht einfache Gegner

Eklig: Riesenhände wollen uns im »Fortress« an die Gurgel



Ein Roboter wird in den »Cellars« kräftig beharkt

wendig – die bösen Monster kommen von beiden Seiten gleichzeitig oder sind einfach zu stark, um kurzerhand in den Computergegnershimmel geblasen werden zu können. Also stellt man sich Rücken an Rücken auf, sucht Deckung hinter Wänden oder tritt den taktischen Rückzug an. Das Spiel findet auf drei Ebenen statt, so daß ein am Boden stehender Söldner nicht auf Monster schießen kann, die sich ein Stockwerk weiter oben befinden. Dazu muß man schon Bomben einsetzen – oder aber die richtige Treppe finden, um an den lästigen Unhold heranzukommen. Nach jedem bewältigten Abschnitt verrät das Programm ein zwölfstelliges Paßwort, in dem die Werte beider Söldner für kommende Missionen kodiert sind. Das ist zwar besser als gar nichts, aber warum der Spielstand nicht einfach auf die Festplatte geschrieben wird, wissen nur die Bitmap Brothers. Alle zwei Levels können Sie das sauer erkämpfte Geld in bessere Charaktereigenschaften und Zusatzausrüstung investieren. Neben weiteren Extra-Ladungen oder neuen Spezialfähigkeiten gibt es auch eine Verbesserung der Grundwaffe. Eine aufgemotzte Pistole läßt dann auf einmal große rote Schüsse los, die durchschlagskräftiger sind als ein anfänglicher Raketenwerfer.

Die Hintergrundgrafiken der einzelnen Abschnitte sind nicht allzu umwerfend geraten, dafür können viele Monster gefallen. Da gibt es winzige orangefarbene Wichte, die aber mächtige Feuerbälle loslassen. Schwarze Farbkugeln hüpfen unschuldig herum und zerplatzen bei Beschuß in gefährliche »Satellitenröpfchen«. Auch überlebensgroße, hyperaggressive Hände oder Gegner, die ohne Treppe zwischen den einzelnen Höhenstufen wechseln können, machen den Nachwuchs-Rambos zu schaffen.

Der Schwierigkeitsgrad von Chaos Engine ist recht hoch angesiedelt: Joystick-Neulinge oder Actionspiel-Hasser werden wohl kaum genug Motivation entwickeln können, um auch nur die erste Welt durchzuspielen. Do sich die Computer-Porter nicht sensationell schlaun anstellen, macht Chaos Engine erst zu zweit richtig Spaß.

(la)

ACHTUNG: GRAFIK-BUG!

Alle Besitzer einer Grafikkarte mit Tseng-Chipsatz sollten sich vor dem Kauf von Chaos Engine schriftlich zusichern lassen, das Programm natfalls umtauschen zu können. Es besteht nämlich die Möglichkeit, daß es mit Tseng-Karten zu störenden Grafikfehlern kommt.

Im Install-Programm gibt es zwar die Einstellung »Tseng-Chipsatz«, aber damit ließ sich das Programm auf keinem unserer Redaktionsrechner starten. Durch Aufruf mit »chaos / fu« verschwanden auf unserem Testgerät zwar die Grafikfehler, doch nach kurzer Zeit wurde der Bildschirm vollkommen schwarz – weiterspielen unmöglich.



chaos engine

286	386/486	VGA	Super VGA	SoundMaster	5-Flöten Pro	General MIDI	CD-Audio	Mega	Joystick
Spiel-Typ	Actionspiel	Hersteller	Rareware	Ca.-Preis	DM 80,-	Kopierschutz	Erträgliche Codeabfrage	Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig	Bedienung	Befriedigend	Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis	Grafik	Befriedigend	Sound	Befriedigend
Freies RAM: min. 590 KByte + 0,5 MByte EMS Festplattenplatz: ca. 1,5 MByte		Besonderheiten: Ideal für 2 Spieler gleichzeitig. Sechs Spielfiguren mit unterschiedlichen Fähigkeiten.		Wir empfehlen: 386sx (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM und VGA.					



MICROSOFT GOLF 2.0

Was dem DOSler sein »Links«, ist dem Windows-Verehrer sein »Microsoft Golf«. Die neue Ausgabe der Edel-Sport-simulation bietet sanfte Verbesserungen im Detail.

Als im Dezember 1992 die Erstausgabe von PC Player erschien, testeten wir »Microsoft Golf«, die Windows-Adaption von Access Softwares »Links«. Das hohe spielerische Niveau rühmte unser Baris Schneider schon damals, doch in einem prophetischen Anfall meckerte er: »Ideen für eine 2.0-Version hätten wir viele: Golfturniere übers Netzwerk, volle Links-Pro-Unterstützung mit Recorded Players...«. Schlappe zwei Jahre später wurde unser kleines Stoßgebet erhöht und Microsoft veröffentlicht die Version 2.0 seines Windows-Golfs. Auf einen Netzwerk-Modus müssen wir weiterhin verzichten, doch an die gewünschten Recorded Players und so manche andere Verbesserung im Detail haben die Programmierer gedacht.

Steuerung und Spielablauf blieben unangetastet. Warum auch gar herumbuchseln; schließlich gilt die Links-Engine als besonders ausgereift und realistisch. Gespielt wird jetzt auf dem Firststone-Kurs; Abwechslung ist käuflich. Alle Kursdisketten, die für Links Pro erhältlich sind (aktueller Stand: neun Stück), lassen sich auch in Microsoft-kompatible Fairways wandeln. Wichtigste inhaltliche Ergänzung ist das Aufzeichnen eines Spielstandes als »Recorded Player«. Der Kniff: Das Programm speichert in einer wenige KByte großen Datei die physikalischen Daten eines Schläges und kann ihn in einer weiteren Partie wieder reproduzieren.

Kopieren Sie Ihre Datei auf eine Diskette und schicken Sie diese einem Freund zu. Er kann dann eine ganze 18er-Runde lang gegen Ihren Spielstand antreten, als würden Sie leibhaftig am selben Computer gegen



Je höher die Windows-Auflösung, desto mehr Anzeigen passen gleichzeitig auf den Bildschirm. Schon bei 800x600 Bildpunkten gibt sich Microsoft Golf 2.0 äußerst aufgeräumt.



»Recorded Players« sind die intelligenteste Computergegner-Idee der Sportspielgeschichte

ihn spielen. Ansonsten hat sich Microsoft vor allem um die Einstiegsfreundlichkeit gesorgt. Die Hilfstexte wurden erweitert, das Programm wacht mit Argusaugen über Ihre Leistungen. Dezimiert Ihr Schwung Grasbestand und Käfer, ohne dabei den Ball nennenswert weit zu schlagen, meldet sich prompt eine besorgte Dialogbox: »Sie scheinen Probleme mit Ihrem



im wettbewerb

Jenseits der Achse Links Pro (DOS) und Microsoft Golf (Windows) regte lange Zeit wenig Golf-Widerstand. Letzten Monats ließ Electronic Arts mit PGA 486 allerdings einen High-End-Knoller für CD-ROM vom Stapel, der grafisch neue Maßstäbe setzt und Einsteiger-freundlicher ist. Nick Faldo (seit kurzem auch unverändert gratis auf CD-ROM erhältlich) verteidigt erfolgreich die Rolle Latens. Zum Jahreswechsel wird es ohnehin wieder enger auf dem Festplatten-Grün, denn dann will U.S. Gold seinen CD-ROM-Titel World Cup Golf nachschieben.

Links 386 Pro	90
MICROSOFT GOLF 2.0	88
PGA Tour Golf 486	85
Microsoft Golf	85
Nick Faldo's Golf	34

Microsoft Golf sieht alles und weiß alles. Unbedachte werden in Trainingslektionen geschubst, um die knifflige Steuerung zu perfektionieren.

Naja, warum Microsoft volle zwei Jahre gebraucht hat, um die »Recorded Players«-Funktion von Links 386 PE einzubauen und ein paar neue Hilfetexte zu tippen, soll Bill Gates mal seiner Schwiegermutter erklären. Fakt ist, daß bei der dezenten Verbesserung eines guten Programms etwas noch Besseres herauskommt – aber nichts grundlegend Neues. Bei der Version 2.0 werden immer noch nicht alle Wunschzettel-Punkte berücksichtigt. Kein Netzwerk-Support, keine verschiedenen Turnier-Modi

und nur ein einziger Golfkurs in der Grundausstattung – darüber wird sich höchstens Electronic Arts freuen, die mit dem schicken PGA Tour Golf 486 eine ernstzunehmende Alternative bieten.

Elementare Fortschritte gegenüber Links Par sucht man vergeblich; DOS-Puristen werden nicht zum Umstieg genötigt. Aber wer schon immer gerne seine Nase in Windows steckte, bekommt hier die absolut beste Golf-Simulation für seinen Betriebssystem-Aufsatz geboten.

Schwung zu haben. Wallen Sie gleich eine Hilfslektion zu diesem Thema studieren?«. Wer in Ruhe weiter vor sich hin stümpert, darf diesen Nörglerdienst auch dauerhaft abschalten.

Wer Windows in einer höheren Auflösung als 640x480 Bildpunkten laufen läßt, kann bei Microsoft Golf lustig die einzelnen Anzeigen umarrangieren. Feste Bildschirm-Layouts für höhere Auflösungen sind gespeichert – es wäre ja auch ein Jammer gewesen, wenn Sie sich den teuren 17-Zöller nur wegen eines daalen Spreadsheets gekauft hätten.





microsoft golf 2.0

 286
  386/486
  VGA
  Super VGA
  Soundblaster
  5floppy
  Generra MIDI
  CD-Audio
  Maus
  Joystick

Spieltyp Sportspiel
Hersteller Microsoft
CD-Preis DM 160,-
Kopierschutz —
Anleitung Englisch; gut
Spieltext Englisch; wenig
 (deutsche Version in
 Vorbereitung)

Bedienung Gut
Anspruch Für Fortgeschrittene
 und Profis
Grafik Gut
Sound Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte
 unter Windows 3.1
Festplattenplatz: ca. 6 MByte
Besonderheiten: Windows-Umsetzung
 von Links 386 Pro. Kampftitel
 zu den Links-Kurzdisketten.
Wirt Empfehlung: 486er
 (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM,
 Maus und Super VGA.

[illegible]

**Lernen
und
Spaß am PC**

**Lern- und Unterhaltungs-
software für MS-DOS**
Gierkezeile 23 10585 Berlin
Tel.: 030 - 348 22 51
Mo.-Fr. 13-18 Uhr Sa. 10-14 Uhr

Disquette:	DM	CD-ROM:	DM
ACES over Europe	AV 59,90	Kings Quest 6	EV 39,90
AV68 Harrier Assault	DA 59,90	Laura Bow 2	DA 39,90
Buzz Aldrin Race ...	DA 69,90	Wing Comm. 2 Del	EV 69,90
Crescendo	EV 29,90	Yogi's Project	EV 69,90
Curse of Enchantie	EV 39,90	Megacore	DA 69,90
Hand of Fate	EV 39,90	Theme Park	DA 69,90
Humens	DA 29,90	Gold 99	EV 39,90
Jurassic Peak	DA 69,90	Space Quest 1	DA 39,90
Prehistoric 2	DA 39,90	Bleke Stone! Duke Nukem 2	
Sim Lite	EV 34,90	Vollversionen auf 1er CD	44,90
Sim Lite - Euro Int.	EV 49,90	Shogun (Shogunware)	11,90
Warlock	DV 45,90	Loisikaas (Shogunware)	11,90

Folgende Artikel sind bei Anzeigenschluss noch nicht verfügbar, sind jedoch bei dem Erreichen dieses Heftes angekündigt. (Bitte evtl. telefonisch erfragen)

Diskette		CD-ROM	
Acies of the Deep	DV 64,90	11.000 Jahre alt	DA 129,90
Across the Rhine	DV 94,90	Al Quadim	DV 74,90
B.Liga Manager Hatt.	DV 84,90	Acies of the Deep	DV 64,90
Charbreakers	DV 74,90	FIFA Soccer	DV 69,90
Colonization	DV 94,90	Hattick	DV 64,90
D.S.A. Sternenschw	DV 84,90	Hura Deutschland	DV 74,90
Micro Machines	DA 84,90	NHL Hockey '95	DA 84,90
System Shock	DV 64,90	Wind Like Youngest	DA 74,90
Uffing & Lost Vale	DV 39,90	Wing C.Armada	DA 64,90
Wing C.Armada	DA 74,90	Stinke C.Priwetter	DA 69,90

Und noch einige Produkte auf 13,35 cm (5,25") Diskette.

D.L. Golf	EV 24,90	Elvira 2	EV 19,90
Hook	DV 19,90	Revelins	DV 12,90
Waxworks	DV 29,90	Dream Team	DA 34,90

Dies ist fast ein kleiner Auszug aus dem Angebot. Insgesamt ca. 800 verschiedene Softwareartikel für den PC vorätig. Bei Fragen rufen Sie an, oder eichen Sie mal vorbei. Irtum und Preisänderungen vorbehalten.

Ladengeschäft in
BERLIN
 (Charlottenburg) 4 Min. ab U-Bhf.: Bismarckstr.

SENSIBLE SOCCER



Wirkt vertraut und leicht angestaut

Masse bedeutet natürlich nicht automatisch Klasse, aber die eklatante Unterbelegung auf dieser CD läßt jedes Laufwerk gereizt surren. Nur ein gutes Megabytchen ist bei »Sensible Soccer« gefüllt.

Das CD-ROM dient bei der Umsetzung des letztjährigen Fußballhits offensichtlich nur als billiger Datenträger. Nicht einmal für eine schöbige Bonus-Intro hat's gereicht; dafür blieb uns die Handbuchabfrage als Kaperschutz erhalten – na toll. Beim Spiel wurde wenigstens die bis dato jüngste Version 1.2 der »International Edition« berücksichtigt.

Wuselige Fußball-Action mit Hong zur Hektik, aber höchst kurzweilig. (hl)

heinrich lenhardt

In technischer Hinsicht der Witz in Tüten: Zwar werden bei der »International Edition« ein paar Regeldetails verbessert, die Vorzüge der CD aber in keiner Weise ausgenutzt. Prüft Wegen dem »Zahn der Zeit«-Faktor schrumpft die Gesamtwertung gegenüber der vor eininhalb Jahren getesteten Diskettenversion um ein paar Prozentpunkten.

Die Spielbarkeit ist trotz Minimalsteuerung (nur 1 Feuerknopf belegt) ungebrochen gut. Hat man sich mit dem rasanten Ablauf einmal vertraut gemacht, kann Sensible Soccer immer wieder begeistern – vor allem im Zwei-Spieler-Modus. Einstellungen und Liebhaber gediegener Grafik sind jedoch bei »FIFA Soccer« besser aufgehoben.



sensible soccer

■ 286 ■ 386/486 ■ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ 5'Blaster Pro ■ General MIDI ■ CD-Audio ■ Maus ■ Joystick

Spiel-Typ Sportspiel
Hersteller Renegade
Ca.-Preis DM 80,-
Kaperschutz Nervige Handbuchabfrage
Anleitung Deutsch; befriedigend
Spieltext Deutsch; befriedigend
Bedienung Ausreichend
Anspruch Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik Befriedigend
Sound Befriedigend

Freies RAM: min. 578 KByte
Festplattenplatz: ca. 0,1 MByte
CD-Belegung: ca. 1 MByte
Besonderheiten: Außer ein paar Team- und Regeldetails keine Verbesserungen gegenüber der Disk-Version.
Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM und Digital-Joystick.

78



Wie gehabt: Wirre Menüs mit dem World-Cup-Käfer

WORLD CUP USA '94

Wer interessiert sich eigentlich noch für die Fußball-WM? Zumindest die Marketingstrategen von U.S. Gold, denn kaum ist das Turnier vorbei, erscheint das dazugehörige Spiel auf CD-ROM. »World Cup USA '94« ist anscheinend genauso unabhängig wie Berti »Vam Trainerstuhl« müßt Ihr mich schon losmeißeln« Vogts.

Rein inhaltlich hat sich nichts bei dem flatten Gekicke mit der soliden Steuerung getan. Schmucklose Grafik und wirre Menüs sind ebenfalls wahlbekannte Features. Die CD wurde mit rund hundert MByte ziemlich belanglosen und wenig spektakulären Intra-Animationen vollgepackt. Als unmativierte musikalische Beigabe gibt es zudem zwei Audio-Tracks von den Scorpions: »No pain no gain« ist das Matra aller Käufer, die das Spiel nur mit viel Gefummel auf ihrem System zum Laufen kriegen. Hinlänglich bekannt ist die labbrige Hit-Schnulze »Under the same sun«, die sich anhört wie der luxemburgische Beitrag zum nächsten Grand Prix Eurovision. (hl)

heinrich lenhardt

Im Gegensatz zu Sensible Soccer ist die CD hier etwas besser ausgelastet. Vom Scorpions-Gedrähne und den schwachen Bonus-Animationen wird das Spiel jedoch keinen Deut besser. World Cup USA ist und bleibt ein solider Kick der gehobenen

Mittelklasse, aber wer auf die CD-ROM-Fassung extra gewartet hat, dürfte ziemlich enttäuscht sein. Der Atmosphäre-Bonus, den die Disketten-Fassung letzten Sommer nach einheimischen konnte, ist mittlerweile natürlich längst dahin.



world cup usa '94

■ 286 ■ 386/486 ■ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ 5'Blaster Pro ■ General MIDI ■ CD-Audio ■ Maus ■ Joystick

Spiel-Typ Sportspiel
Hersteller U.S. Gold
Ca.-Preis DM 90,-
Kaperschutz –
Anleitung Deutsch; ausreichend
Spieltext Deutsch; befriedigend
Bedienung Ausreichend
Anspruch Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik Befriedigend
Sound Befriedigend

Freies RAM: min. 602 KByte
+ 1 MByte EMS/XMS
Festplattenplatz: ca. 3 MByte
CD-Belegung: ca. 150 MByte
Besonderheiten: Neue Intra-Animationen und zwei CD-Musik-Tracks von den Scorpions.
Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM und Digital-Joystick.

65

Ab jetzt machen Sie Schlagzeilen!



Ab sofort überall im Handel!

Die Fachpresse ist begeistert!

PC JOKER:

Insgesamt können wir den Digi-Kollegen nur empfehlen. Viel lustiger, spannender und respektloser geht es bei uns auch nicht zu.

JOKER HIT

PC GAMES:

Erstklassige Maussteuerung und ein mitreißender Soundtrack....

PC GAMES AWARD

PC PLAYER:

Das Szenario ist herrlich albern, die Grafik stilvoll, der Humor erfrischend und endlich gibt es mal ein innovatives Spielziel...

POWERPLAY

MAD NEWS verbindet anspruchsvolle Simulationszusammenhänge mit einem Höchstmaß komprimierten Abdrehs-Humors – eine gelungene Mischung.

Ikarion Software GmbH
Postfach 1760 • D-52019 Aachen



Telefon: (0241) 911 971
Telefax: (0241) 911 911



BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK

Weck' den Trappatani in Dir: Die Mutter aller deutschen Fußballtrainer-Simulationen schlägt zurück! Mit dem 3. Teil seiner »Bundesliga-Manager«-Serie betreibt Software 2000 ungehemmte Ican-Inflation.

Var rund einem Jahrzehnt kam der englische Spieldesigner Kevin Toms auf eine verwegene Idee: Wie wäre es denn mit einer Fußball-Simulation, bei der man gar nicht aktiv in den Matchablauf eingreift? Sondern nur als Manager und Trainer für den richtigen Koder und den Einkauf neuer Spieler sorgen muß? Aus dieser ein wenig bizarre anmutenden Idee resultierte »Football Manager«, ein seinerzeit richtungsweisender Bestseller.

Seit den Kindertagen dieses Genres hat sich einiges getan.

Der deutschsprachige Markt wird seit Jahren kompetent mit Produkten einheimischer Programmiererteams versorgt, die für realistische Regeln und Bundesliga-Teams sorgen. Immer mehr spielerische Details vom Stadionausbau bis zur Mannschaftssitzung kamen dazu; bei »Anstoss WM-Edition« auf CD-ROM wurden sogar technische

Der Scout hält nach Spielern mit denen von ihnen angegebenen Talenten Ausschau. Praktisch – damit wird das wöchentliche Abkloppen der Transferliste überflüssig.

Finissen wie Sprachausgabe geboten. Nach langer Wartezeit kantert jetzt Software 2000: Die Macher von »Bundesliga Manager Professional«, dem erfolgreichsten deutschen Computerspiel aller Zeiten, ließen sich mit der Fortsetzung reichlich Zeit. Sie hütet auf den schönen Namen »Bundesliga Manager Hattrick«, wurde auf dem Amiga entwickelt und nach langen Monaten banger Wartezeit endlich für den PC umgesetzt.

Der neue Bundesliga Manager sieht auf den ersten Blick so



Das Hauptmenü ist nichts für schwache Nerven. Immerhin läßt sich die Anordnung der Ican-Großfamilie beliebig arrangieren.

aus wie der Gewinner eines Wettbewerbs zum Thema »Wer hat die meisten Funktionen?«. Der Detail-Overkill schlägt sich auch in der verschlungenen Bedienung nieder: Die paar Dutzend Icons, die Sie vom Hauptbildschirm aus angrinsen, wollen erst mal seelisch vorverbeitet

werden. Im Prinzip geht es ja nur darum, eine erfolgreiche Mannschaft aufzubauen und die Vereinsfinanzen im Griff zu halten. Sehr beruhigend, denn die erste Kontaktaufnahme erinnert an ein garstiges Etwas aus dem Heer der Finanzbuchhaltungs-Software.

Der Schwierigkeitsgrad ist ebenso einstellbar wie die Anzahl der Mitspieler und die Stortliga des Vereins Ihrer Wahl. Müßiggänger ohne Ehrgefühl entscheiden sich für den Dilettanten-Modus mit einem Spitzenteam, bei dem das Bankkonto immer wieder automatisch aufgefüllt wird. Ernsthafte Spieler wählen hingegen die Amateurliga als Start Ihrer langfristigen Train-



im Wettbewerb

Das lange erwartete neue Programm von Software 2000 steckt in punkto Detailfülle jeden Konkurrenten in die Tasche. Bei der CD-Version der WM-Edition unterstreicht »Anstoss« nicht nur seine Stärken bei Grafik, Sound und Bedienung. Dem toderntesten Bundesliga Manager Hattrick fehlt es auch an den dezenten Prisen Iranie und Spaß an der Freud', die den Konkurrenten auszeichnen. Abgeschlagen gurtet das englische Premier Challenge herum.

Wenn statt Trainer-Strategie handfeste Fußball-Aktion Ihr Begehrt ist, raten wir zu FIFA Soccer. Den Test der neuen CD-Version finden Sie in dieser Ausgabe. Auch beim jüngsten Manchester-United-Spiel ist Selberkicken angesagt, zusätzlich mit einer Prise Trainer-Management.

Anstoss WM-Edition (CD)	86
FIFA Soccer	85
BUND. MANAGER HATTRICK	75
Manchester United Champions	63
Premier Challenge	31



Bis zu vier Spieler können mitmachen; jeder betreibt seinen eigenen Verein

erkarriere, um sich allmählich in die oberste Spielklasse zu arbeiten. Ehrenvoll bemüht, den Schaden der Inflation in Grenzen zu erhalten, gestatten die Programmierer die Wahl zwischen drei Komplexitätsstufen. Nur auf Level 3 haben Sie wirklich Zugriff auf alle Features; für einen leichteren Einstieg empfiehlt sich zunächst die Beschränkung aufs Basis-Spielkonzept. Zudem läßt sich der »Manager-Schreibstisch« aufräumen: Die Icons arrangieren Sie munter um; selten gebrauchte Funktionen verbannen wir in eine Art digitale Schublade.

Grundlegend Neues wurde nicht erfunden; dafür gibt es Details bis an die Schmerzgrenze. Sie stellen die besten Spieler auf, berücksichtigen dabei Feinheiten wie Form, individuelle Stärken und Offensiv-Drang (...oder lassen sich diese Arbeit von der Automatik abnehmen). Auf dem Transfermarkt studiert man die aktuellen Angebote wechselwilliger Balltreter oder läßt gezielt nach einer Verstärkung suchen. Sobald ein Kicker erstählt wurde, der Ihren spielerischen und finanziellen Vorstellungen entspricht, meldet sich der Arbeitsvermittler wieder. Im Gegenzug setzen Sie ungeliebte Angestellte auf die Transferliste oder erhalten konkrete Anfragen nach einzelnen Spielern. Soll die ganze Mannschaft einen Werteschub nach vorne bekommen, spendiert man ihr einen Besuch im Trainingslager.

Neben dem deutschen Liga-Spielbetrieb dürfen Sie zusätzlich (ader ausschließliche) auch den Posten des Nationaltrainers übernehmen. Zu den Clubaktivitäten kommt dann das Bestreben nach Qualifikations- und Endrunden-Turnieren bei EM und WM. In der Winterpause kann sogar das Hallen-Masters inklusive aller Vorrunden ausgespielt werden – der flatte Kick in

heinrich lenhardt

Es klingt vielleicht negativer, als es gemeint ist, aber für für Priemer und Tüftler mit Sportstatistischem Enthusiasmus ist dieses Programm eine Offenbarung. Selten so viele Schalterchen, Menüpunkte und statistische Feinheiten in einem Programm gesehen. Vallengeladen ist er ja, der neue Bundesliga Manager. Aber macht das alles auch Spaß?

Bei der krampfhaften Suche nach Zusatzdetails (Immobilien-Erwerb, Gehaltserhöhung für den Masseure, etc.) wurde das Programm leider auch mit viel Überflüssigem zugemüllt. Trotz aller Bemühungen wie dem editierbaren Hauptmenü geriet dabei die Zugänglichkeit

keit unter die Räder. Man muß schon einiges an Geduld aufbringen, um mit der umständlichen Aufmachung klarzukommen.

Statt der tristen Hallenturniere oder spielerisch belanglosen Auslands-Tabellen hätte sich Software 2000 lieber um Aufmachung und Spielwitz kümmern sollen. Die Darstellung der Tarszenen ist lieblos; Grafik und Sound vegetieren auf Absteiger-Niveau dahin. Und trotz teurer DFB-Lizenz stimmen die Mannschaftskarte hinten und vorne nicht – auch solche Schludern zehren an der Atmosphäre. Viel dran, viel drin, aber leider nicht der erhoffte Superhit.

IBM PC CD ROM

W.Cup 98	59,-
2. Bundesliga	59,-
3. Liga	59,-
4. Liga	59,-
5. Liga	59,-
6. Liga	59,-
7. Liga	59,-
8. Liga	59,-
9. Liga	59,-
10. Liga	59,-
11. Liga	59,-
12. Liga	59,-
13. Liga	59,-
14. Liga	59,-
15. Liga	59,-
16. Liga	59,-
17. Liga	59,-
18. Liga	59,-
19. Liga	59,-
20. Liga	59,-

IBM PC Diskette 3.5

Anastasia W.Cup 98	59,-
Bund. Man. Hattrick kd	59,-
Chaos Engine d	59,-
Delta V d	59,-
FIFA Soccer kd	59,-
Indy Car Track Pack d	59,-
Indy Motor Speedway	59,-
Mad News kd	59,-
Overlord d	59,-
Pacific Strike d	59,-
Siedler kd	59,-
Sim City 2000 kd	59,-
Specs Simulator 1.0	59,-
Stemenswurf /DSA 2 kd	59,-
Sup.Hero League o.Hob.	59,-
System Shock d	59,-
Theme Park d	59,-
Tiefighter	59,-
Wing Commander Armada d	59,-

GALAXY

SOUNDKARTEN

Soundwave 32	44,-
Soundwave 32	44,-
Soundwave 16	29,-
Soundwave 16 Multi Cx	29,-
Soundwave 16 Multi Cx	29,-
Soundwave 16 Multi Cx	29,-
Soundwave 16 Multi Cx	29,-
Soundwave 16 Multi Cx	29,-
Soundwave 16 Multi Cx	29,-
Soundwave 16 Multi Cx	29,-

ZUBEHÖR

Screen Beat Aktiv Boxen	39,-
Yamaha Aktiv Boxen	229,-
Bose Aktiv Boxen	199,-
Orchid Upgrade Boxen	199,-
ASP Chip	1,-
Joyst.Comp.Pro analog	1,-
Action Replay Pro	1,-
Gravis Joyst.analog pro	1,-
Gravis Joypad	1,-
Thrustm.Weap.CS 2	249,-
Thrustm.Flight.CS	179,-
Thrustm.Formula T1	309,-
CH Flight Stick pro	159,-
CH Virtual Pilot	149,-
d.d.t.Anleit./kd.komplett dt.	1,-

Versandkosten:
Inland-Postnachnahme: 13,- DM
UPS-Nachnahme: 17,- DM
Vorkasse: 10,- DM
Ausland-Vorkasse: 20,- DM

GALAXY PLEXUS

GBMH
Plinganserstr.26
81369 München

Tel.089 7470689

Tel.089 7605151

SOFTWARE-TO-GO

COMPUTERSPIELE
ANWENDER
SOFTWARE
ERWACHSENENECKE

CD ROM
HARDWARE
ZUBEHÖR
REPARATUR
FACHLITERATUR

ASUS DX2 AMD
DM 699,95
Soundblaster 16 Value
DM 199,95

Festplatten
340 MB
DM 699,95
340 MB
DM 399,95

Aus klein mach GROSSE
Towergehäuse
inkl. Umbau
DM 199,95

Hattrick PC DM 99,95
CD's DM 19,95
FD & Statistiken
DM 5,-
Gravis Pro DM 79,95

TESTKAUF
VON
COMPUTER
SPIELEN

NUR LADENVERKAUF
KEIN VERSAND
KEIN PORTO
NUR BERATUNG

Karlstr. 59
64285 Darmstadt
Tel. (06 51) 295101
Fax (06 51) 295104

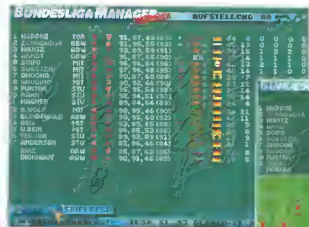
Schwallbächerstr. 36
65183 Wiesbaden
Tel. (06 51) 40 62 10
Fax (06 51) 40 43 28

SOFTWARE-TO-GO

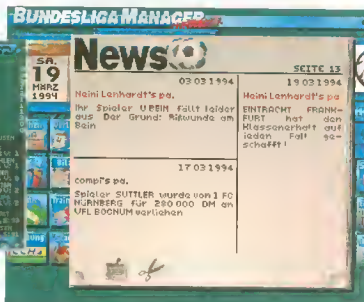
Computershop
ist ein Franchiseunternehmen.
Interessiert?
Schreiben Sie an

CREATIVE

Horeth 17
64372 Ober-Ramstadt



Infos soll beim Begutachten des eigenen Kaders. Sie legen taktische Nuancen wie z.B. die genaue Manndeckung beim nächsten Match fest



Diese Zeitung verkündet mehr oder weniger erfreuliche Ereignisse



Eine "Sport-schau" informiert über die anderen Partien



Die Trainingseinheiten lassen sich individuell bestimmen oder dem Computer-Assistenten anvertrauen

gezeigt, doch die 22 Akteure wuseln viel zu gedrängt auf einem Mini-Spielfeld herum. Viel auseinanderhalten kann man do nicht mehr; freundlicherweise verrät der mitlaufende Textkommentar, was das Rasen-Gehümpel darstellen soll.

der warmen Stube wird Ihr Bonkkanta tüchtig aufmöbeln. Neben diesem Basisgeschäft verhäkern Sie TV-Übertragungsrechte und Werbeflächen im Stadion, verwandeln letzteres mit Parkplatz, Kina oder Restaurant in einen profitablen Freizeitpark und investieren brachliegendes Borgeld in Aktien, Immobilien oder zohlen brav aufs Sparbuch ein. Sind alle Entscheidungen getätigt, wird der Spielverlauf berechnet. Sie können jetzt nur nach durch Auswechslungen oder Änderung der taktischen Marschroute aktiv eingreifen. Kommt es zu einer Tarszene, wird eine kurze Schuß-Animation gezeigt – meistens hält der Keeper, doch mitunter landet das Leder im Netz. Die Animations-Vielfalt ist dabei begrenzter als beim Vargängerspiel – es sei denn, man wagt sich in den Reality-Modus. Hier werden längere Spielzüge

Software 2000 schloß im Vorfeld der Veröffentlichung einen Lizenzvertrag mit dem DFB ab. Bundesliga Manager hattrack prätzt deshalb mit angeblich authentischen Spieler- und Vereinsnamen. Doch wenn man schon ein paar Mark für solche Rechte ausgibt, sollte man sie auch nutzen: Die Wappen der einzelnen Clubs sind mitleiderregend unscharf, viele Spielerkader enthalten gravierende Macken. Das reicht von Tippfehlern (»Blindewald« statt »Bindewald«, irrsinnig kamisch) über Schloßmützigkeiten (Grahammer kickt immer noch beim FC Bayern) bis hin zum Kompetenz-Offenbarungsseid: Aufsteiger 1860 München muß beim Bundesliga Manager auf Stützen wie Tarwort Berg oder Sturm spitze Peter Pacult verzichten und in Darmstadt hat man noch nie was von einem gewissen Karl-Heinz Riedle gehört. Der willige PC-Spieler würde solche Schludrigkeiten ja gerne selber korrigieren, aber ein Editor ist nicht dabei. Den bietet Software 2000 für 20 Extromark

florian stangl

In Sachen Options-Vielfalt und Tiefgang kann kein anderes Fußball-Strategieprogramm mithalten. Aber zu einem echten Klassepiel fehlt es dem biedersten Hattrack an Spritzigkeit. Was nutzt mir das Sortieren der Tabelle in x Kategorien, wenn müde Grafik und Unübersichtlichkeit nerven (»...wa war gleich der

Schalter für...«)? Ich bin wohl nicht Statistik-Freak genug, um mich an diesem Rechenschieber-Epos zu begeistern. Immerhin: Wer genug Geduld und Detail-Versessenheit aufbringen kann, wird lange beschäftigt, bis er alle Nuancen von Bundesliga Manager Hattrack ausgekostet hat.



Ergibt sich eine Tarnance, ist die immer wieder gleiche Keeper-Animation zu sehen. Der »Reality-Mode« (rechts) ist kein Fortschritt: Wer soll bei dieser Klumpgrafik noch was erkennen?



Im »Schalt-
raum« von
Bundesliga
Manager
Hat Trick stellen
Sie viele
Details ein

TV-Rechte verhökern und Merchandising-Artikel produzieren:
Nur ein zahlender Fan ist ein guter Fan...

nur im Direktversand seinen registrierten Kunden an.
Welche Ergebnisse angezeigt werden, ob Musik ertönt, in
welcher Ausführlichkeit die Tarszenen erscheinen und viele
Details mehr werden über einen furchteinflößenden Bildschirm
mit über 100 Schaltern festgelegt. Welches Knäpfchen wel-
che Aktion auslöst, muß mühselig in der Dokumentation nach-
geschlagen werden. Um z.B. den Reality-Modus für die Spiel-



Detaillierte Infos zu jedem einzelnen
Spieler

zugordstellung
zu aktivieren,
gibt es kein klar
verständliches
Icon, sondern
den Schalter
»B5« - ein
Glonzstück in
Sachen Bedie-
nungskomfort.
(hl)

GAMEPORT

Versand für Hard- und Software
Bestellannahme Mo - Fr 9:30 - 18:30
IBM/Komp., über 1.000 Artikel lieferbar z.B.

3,5" Disks IBM/Komp.

1942 Pacific War	dA	99,95
Arise World Cup	dt	65,95
Big Sea	dt	75,95
Demonsgate	dA	59,95
Der Clou	dt	89,95
Die Siedler	dt	85,95
Elder Scrolls: Arena	e	79,95
F14 Fleet Defender	dA	105,95
Garfield Screensaver	dt	85,95
Hurra Deutschland	dt	79,95
Nomad	dA	65,95
Pacific Strike	dA	95,95
Pinball Fantasies	dt	69,95
Pizza Connection	dt	89,95
Puzzlelover	dA	99,95
Reunion	e	79,95
Robinson Requiem	dt	69,95
Sem & Max	dt	99,95
Sim City 2000	e	85,95
Space Simulator	e	99,94
T.F.X.	e	89,95
The Blue & the Gray	dA	79,95
The Fighter	dA	95,95

CD-Rom

AI Qudim	e	79,95
Betrayer at Kronor	dt	70,95
Burning Steel	dt	99,95
Central Intelligence	dA	89,95
Corridor 7	dt	59,95
Dark Sun-Shatt. Land	dt	95,95
Elite II	dt	75,95
Falcon Gold	79,95	
Fantasy Empires	dt	79,95
Gabriel Knights	dt	95,95
Hurra Deutschland	dt	79,95
Larry 6	e	79,95
Nomad	dA	65,95
Pirates	dA	39,95
Reunion	e	95,95
Schicksalsklinge DSA	dt	79,95
Space Hulk	dt	95,95
SpaceShip Warlock	e	95,95
SSN21 Seawolf	dt	95,95
Strike Commander	dA	99,95
Theme Park	dt	95,95
U.F.O.	dt	105,95
World Cup 94	dA	75,95

dt = Deutsch/dA = deutsche Anleitung/e = englisch

Kostenlose Gesamtangebotsliste anfordern bei:
Peter Lieberman, Behnhofstr. 77a, 82294 Grafath
Tel. 0 81 44/83 53; Fax: 0 81 44/9 82 75

Versandkosten: Inland + 8,-, Nachnahme zuzügl. 3,- DM
Versandkosten: Ausland + 20,- DM, nur Vorkasse EC-Scheck
ab 240,- DM Software Bestellung - Portofrei (nur Inland)
Irtrumer vorbehalten

MACHEN SIE IHREM PC BEINE !
mit den richtigen Power-Komponenten von MEDIA^{pro}

SOUNDKARTEN

CREATIVE LABS SoundBlaster 16 ASP Multi-CD	299,-
CREATIVE LABS WaveBlaster	349,-
TERRATEC Sound System Gold 16	199,-
TERRATEC Sound System Gold 18 Special Edition	199,-
TERRATEC Sound System Maestro 18	399,-
TERRATEC Sound System Maestro 16 Special Edition	349,-
TERRATEC Sound System Maestro 32	699,-
TERRATEC Wave System	199,-
TERRATEC Professional Wave System	499,-

GRAFIKKARTEN

Sie besitzen bereits ein modernes Mainboard und einen 486 Prozessor mit mehr als 40MHz und trotzdem läuft Ihr Windows träge und 3D-Spiele ruckeln? Dann sollten Sie eine der folgenden Power-Grafikkarten einbauen !

Cirrus Logic Accelerator, 1MB, für 386er und 486er mit ISA-Bus	129,-
ET4000 Karte, 1MB, für 386er und 486er mit ISA-Bus	169,-
Cirrus Logic Accelerator, 1MB, für VLB Rechner	189,-
ET4000V32 Karte, 1MB, für VLB Rechner	199,-
MIRCO 205D, 64-Bit Prozessor, 2MB, 100MHz, VLB oder PCI	449,-
MIRCO 205V, wie 205D - mit 2MB VRAM, VLB oder PCI	599,-
MIRCO 405V, 4MB VRAM, die Power-Karte	1549,-

PROZESSOREN

Sie haben einen VLB Rechner mit SX oder DX-33340 Prozessor und finden, daß ruhig alles etwas schneller gehen könnte? Dann sollten Sie schnell einen der folgenden CPU-Aufrüstsätze bestellen !

AMD DX-40	349,-	AMD DX-2-66	469,-	Cyrix DX-2-66	399,-
Intel DX-2-66	499,-	Intel DX-4-100	1199,-	Prozessor-Kühler	29,-

Ihren alten 486-Prozessor nehmen wir in Zahlung !

Ausserdem bei MEDIA^{pro}:
CD-ROMS, Mainboards, Monitore und natürlich komplette High-End PCs

MEDIA^{pro}
Computervertrieb

Bürozeiten: Mo-Fr 9:00-13:00 Uhr und 14:00-18:00 Uhr Freitags nur bis 16:00 Uhr

Versand per Nachnahme zzgl. 20,- Versandkosten
oder per Vorkasse (Scheck) versandkostenfrei
Rheinert, 116-120 47798 Krefeld
Tel.: 02151/28032 Fax: 02151/803219

bundesliga manager hat trick

726 386/486 VGA Super VGA SoundBlaster 16 YS Blaster Pro General MIDI CD Audio Maus Joystick

Spiel-Typ	Sport-Strategiespiel	Freies RAM: min. 4 MByte
Hersteller	Software 2000	Festplattenplatz: ca. 3 MByte
Ca.-Preis	DM 130,-	Besonderheiten: 10 Schwierigkeits- grade. Bis zu vier Spieler.
Kopierschutz	Erträglich	Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.
Anleitung	Deutsch; gut	
Spieltext	Deutsch; gut	
Bedienung	Befriedigend	
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis	
Grafik	Ausreichend	
Sound	Mangelhaft	



Hall of Fame

ULTIMA UNDERWORLD

Fließende 3D-Grafik und Rollenspiele schlossen sich bis Anfang der 90er Jahre gegenseitig aus. Doch dann erschien dieser Dungeon-Pianier und verpaßte dem angestaubten Fantasy-Genre eine ganz neue optische Dimension.

Das Problem ist aus der Plattenindustrie bekannt: Eine junge, aufstrebende Studiomusiker-Crew spielt eine blitzsaubere Scheibe ein, unter dezenter Mitwirkung eines bekannten Rockgiganten. Wessen Name steht dann letztendlich am größten auf der CD-Hülle? Gleiche Erscheinungen gibt es auch im Buchmarkt (wieviel Anteil hatte die große Poetin Naomi Campbell tatsächlich an ihrem literarischem Debut?) – und natürlich auch bei Computerspielen. Nach demselben Prinzip dürften sich viele Leute »Ultima Underworld« zunächst einmal wegen des klanghaften Ultima-Namens und Hersteller Origin gekauft haben. Damit kamen sie unverhofft in den Genuß eines Spiels, das zwar wenig mit der herkömmlichen Ultima-Reihe zu tun hatte, dafür die 3D-Rollenspiele mit einem Schlag

Damals revolutionär: Das kleine 3D-Fenster mit stufenlos dargestellter Grafik



auf eine höhere Stufe hob: Dank Echtzeit-Heftigkeit und sanft scroller 3D-Dungeon-Grafik wurde ein bis dato nicht gekannter Realismus erzeugt.

Der arme Avatar muß natürlich als Hauptperson erhalten. Die Tochter des örtlichen Barons wurde in einen tiefen Dungeon verschleppt und harret ihrer Rettung durch den Serienhelden.

Der Underworld-Bildschirm präsentiert sich aufgeräumt und zweckmäßig: Links erlauben sechs Icons differenzierte Aktionen in der 3D-Welt, die in der Mitte des Screens zu sehen ist. Rechts befindet sich das Inventory, und das untere Bildschirmfeld bleibt Meldungen vorbehalten. Zwei Fläschchen geben über Lebenskraft und Manapunkte Auskunft, ein Kompaß zeigt die Richtung an. Bewegt wird die Heldenfigur vollständig per Maus. Je nach Position am Bild-



Neben der Optik überzeugte auch der spielerische Anspruch

schirm nimmt der Zeiger eine andere Gestalt an: Pfeile symbolisieren Bewegungen nach vorne, hinten, zur Seite oder Drehungen. Schrittweises Vortasten ist ebenso möglich wie schnelles Rennen. Weitere Fortbewegungsarten sind Schwimmen, Springen und im sogar Fliegen.

Im Dungeon sind nicht nur diverse nützliche Gegenstände verstreut; in den dunklen Gängen treiben sich auch

Einwohner und Monster herum. Erstere geben in Anklieg-Gesprächen wichtige Tips und Aufträge, oder verkaufen dringend benötigte Utensilien. Letztere sind weniger freundlich und nur darauf aus, dem armen Avatar das Lebenslicht aus-zupusten. Bei Kämpfen wird nun aber keinesfalls in einen anderen Modus umgeschaltet: Mord und Totschlag finden direkt in der normalen Grafik statt, inklusive Zaubern, Ausweichen und Wegrennen. Ein Edelstein gibt mit seiner Färbung an, wie stark der nächste Schlag des Avatars sein wird: Je länger die rechte Maustaste gedrückt wird, desto mächtiger wird der resultierende Angriff.

Eine besondere Stärke von Ultima Underworld sind die drei-dimensionalen Rätsel: Schalter müssen gefunden und teils mit Hilfe eines langen Stabs betätigt werden. Weitere Details machen die Spielwelt noch realer: So kann man nach unten und oben schauen und aus dem Lauf heraus benötigt man noch einige Meter, um wirklich zum Stehen zu kommen. (la)

WUSSTEN SIE SCHON, DASS...

- ... Ultima Underworld das erste 3D-Rollenspiel war, das stufenlos scrollende 3D-Grafik in Verbindung mit Echtzeit-Kämpfen vorweisen konnte? Nachahmer von »Shadow Caster« bis »Elder Scrolls« gibt es mittlerweile viele.
- ... das Programmiererteam Blue Sky (mittlerweile wieder in Looking Glass unbenannt) für Origin auch »Underworld II« und »System Shock« produzierte. Zum Jahresende will die innovative Truppe ihre Simulation »Flights Unlimited« veröffentlichen – allerdings ohne Origin.
- ... Ultima Underworld II vermutlich das einzige Spiel in der Origin-Firmengeschichte ist, das zu früh fertig wurde? Dank der fixen Programmierer wurde die Veröffentlichung des Sequels um einige Wochen vorgezogen.
- ... es Underworld I & II zusammen auf einem CD-ROM für rund 100 Mark gibt?



Vor wenigen Seiten ging der Testteil von PC Player zu Ende. Hier besprechen wir jeden Monat die Spielneuheiten; kritisch, aber objektiv. Jedes Spiel wird von einem Redakteur getestet, der sich mit dem betroffenen Genre besonders gut auskennt. Bei »PC Player Unplugged« ziehen wir ausnahmsweise den Stöpsel aus diesem Regel-Pool. Hier gibt jeder Tester mit einer »Alternativ-Privatwertung« von 1 (Buhl!) bis 5 (Jubel!) an, wie sehr ihn die einzelnen Programme dieses Monats persönlich interessieren. Eigenarten sind auf dieser Seite gestrotet; ein Sportspiel-Hosser darf z.B. auch ein

objektiv gesehen gutes Fußballprogramm schlecht finden. Sinn und Zweck der Übung: Keinesfalls eine Konkurrenz zur Gesamtwertung, sondern zusätzliche Orientierungshilfe. Wer einen »Lieblingstester« hat, kann sich hier über dessen Geschmack informieren – auch wenn ein anderer Redakteur den Artikel schreibt.



Heinrich
Lenhardt



Baris
Schneider



Jörg
Langer



Florian
Stangl

T I T E L

ARCADE POOL



BUNDESL. MANAGER HATT.



CHAOS ENGINE



COLONIZATION



DELTA V



DOOM 2



DREAMWEB



JAZZ JACKRABBIT



KINGDOMS OF GERMANY



LOLLYPOP



LORDS OF THE REALM



MASTER OF MAGIC



MICROSOFT GOLF 2.0



SPACE SIMULATOR



CENTRAL INTELLIGENCE



FIFA SOCCER



SENSIBLE SOCCER



STAR CRUSADER



WORLD CUP USA





Der »Otto«-Katalog auf CD-ROM

CD?

FIND' ICH GUT!

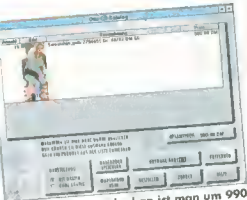
Muß man sich zum Einkaufen wirklich aus dem Sessel heben? Mit dem digitalen Otto-Katalog kommen wir dem totalen Cauch-Patato-Erlebnis ein gutes Stück näher.

Es begann bodenständig und völlig analog. Herr Dr. Michael Otto, ein cleverer Händler aus Hamburg, hatte

die Idee, alle Waren seines Kontors in einem Katalog anzupreisen und diesen an interessierte Haushalte zu schicken, frei nach dem Motto: Wenn ihr nicht zu mir kommt, komm ich eben zu Euch. Der Katalog war einfach aufgebaut: Hinter jedem Artikel stand eine Nummer, die der potentielle Käufer auf eine Postkarte eintrug. Schwupps, geschwind stand der Lieferant vor der Türe, kassierte die Nachnahmegebühr und überreichte dem stolzen Besitzer sein Päckchen.

Das Rezept war vom Erfolg gekrönt, die Bestellungen trudelten in Hunderterpacks ein. Der Katalog des Herrn Otto wurde im Laufe der Jahre fetter und fetter und erreichte in Windeseile die wohlbekannte Baumstammstärke (etwa doppelte Telefonbuchstärke) – manchem Leser ist er sicher als ultimatives Wurfgeschöß bei kindlichen Auseinandersetzungen in unangenehmer Erinnerung.

Nun hat sich das Otto-Imperium auf eine neue Art des Einkaufens besonnen – voll digital. Für die Schutzgebühr von 10 Mark (wer wird eigentlich geschützt – Käufer oder Katalog?) erhält man ein CD-ROM, auf dem ein Auszug von 520 Seiten des Herbst/Winter-Katalogs gebannt wurde. Betreten wir das digitale Kaufhaus durch Windows, erklärt eine vertrauenerweckende Herrenstimme, daß das Programm einfach zu bedienen sei – und das stimmt sogar. Es gibt zwar kein Basemint mit Kosmetik, Schreibwaren oder Süßigkeiten; auch fehlen auf der CD-ROM die Grabbeltische, was unsere Ellbogen schont und peinliche Auseinandersetzungen mit hysterischen Hausmännern



Ein paar Klicks und schon ist man um 990 Mark ärmer

ROM, auf dem ein Auszug von 520 Seiten des Herbst/Winter-Katalogs gebannt wurde. Betreten wir das digitale Kaufhaus durch Windows, erklärt eine vertrauenerweckende Herrenstimme, daß das Programm einfach zu bedienen sei – und das stimmt sogar. Es gibt zwar kein Basemint mit Kosmetik, Schreibwaren oder Süßigkeiten; auch fehlen auf der CD-ROM die Grabbeltische, was unsere Ellbogen schont und peinliche Auseinandersetzungen mit hysterischen Hausmännern



Kleiderständer digital: Cindy Crawford ist das Otto-Model der Herbstkollektion '94

erspart. Komfort wird groß geschrieben: Wer sich für ein Produkt interessiert, klickt darauf, schon erscheint ein Close-Up mit ausführlicher Beschreibung. Man kann auch das CD-ROM nach Begriffen durchsuchen lassen – praktisch.

Nun wird es spannend: Haben wir uns für ein paar Dinge entschieden, die das Leben versüßen sollen, klicken wir auf die Taste »Warenkorb« – eine Art elektronischer Einkaufswagen, in den mehrere Waschmaschinen, Werkbänke oder Couchgarnituren passen. Das Programm berechnet automatisch den Gesamtpreis.

Weil's so schön war, geh' nun ans Bestellen. Wer ein Modem besitzt, ist fein raus: Knopfdruck genügt, schon werden die Daten per BTX nach Hamburg übermittelt (ein BTX-Decoder

ist auf dem CD-ROM enthalten). Oberschick! Alternativ läßt sich die Bestellung auch ausdrucken oder telefonisch aufgeben, aber das ist natürlich lange nicht so cool. Oder lassen Sie sich mal die Raten ausrechnen, die in verschiedenen Laufzeiten (3, 6, 9 oder 12 Monate) angeboten werden.

Fazit: Der Otto-Katalog auf CD-ROM ist die Spitze eines Eisbergs, der sich »Home-Shopping« nennt und an dem noch manche Geldböse zerschellen wird. Die Kauf-Hemmschwelle wird dabei allerdings gefährlich nach unten gesetzt. Ausführung und Aufmachung wirken professionell und die Idee ist – zugegeben – gewitzigt. Denn jetzt fehlt dem echten Stubenhocker zum Glück nur noch ein Pizzadienst mit Mailbox um nie wieder vor die Tür gehen zu müssen... (Anatol Locker/hl)

DER OTTO-KATALOG AUF CD-ROM

HERSTELLER:
Otto Versand

PREIS:
10 Mark

HARDWARE-MINIMUM:
386er, Windows 3.1, CD-ROM-Laufwerk, 4 MByte RAM.

PRAKTISCHER NUTZEN:
Kaufen Sie sich das Hemd zur Hase! Und den PC gleich dazu!

ORIGINALITÄTSFAKTOR:
Das erste Programm einer langen Serie von Kaufhaus-CD-ROMs, die über uns hereinbrechen wird.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:
Ein festplattenfüllender Warenkorb, dafür Ebbe in der Bärse

DES PC-PLAYER-FAZIT:
Kauf' mich, ich bin dein finanzieller Untergang!

Goldene Zeiten!

Aus Dankeschön an alle Anwender gib'r's jetzt die TopWare **GOLD!** Vollgepackt mit zwanzig deutschen Spitzenprogrammen und dem Besten was der Sharewaremarkt zu bieten hat, erhalten Sie diesen Renner zum absoluten Freundschaftspreis. Wir machen gute Software preiswert. TopWare.

GOLD

49.95

Go for gold!

Überall im
gutsortierten
Handel!

TopWare

NORTON ANTI-VIRUS 3.03 FÜR WINDOWS
Der Anti-Virus-Set vom Top-Spezialisten Peter Norton

GRATIS STANDARD 1.1 FÜR WINDOWS
Gratistool WTS-Standard mit Datenkompression

LIMAN 2.0 FÜR WINDOWS
Umfangreiches Literaturverzeichnisprogramm

MEMINFO PLUS 4.0 FÜR WINDOWS
Rechner-Manager mit Speicherplatzoptimierung

SOUNDER 1.1 FÜR WINDOWS
Sound-Editor und Modifizierer

PROFESTANT 2.1 FÜR WINDOWS
Katholische Administration und E-Mail-Handbuch

KG-TEACHER 2.1 PRO FÜR WINDOWS
Schulsoftware für alle Schulen

WINMAP DEUTSCHLAND 1.1 FÜR WINDOWS
Karteikarte und Länderverzeichnis innerhalb Deutschlands

WINMAP DEUTSCHLAND 1.1 FÜR WINDOWS
Karteikarte und Länderverzeichnis innerhalb Deutschlands

LABEL EXPERT 1.85 FÜR WINDOWS
Professionelles Etikettensystem - Editor

BIER 6.0 FÜR WINDOWS
Anleitung zum Biertrinken mit Bestellkatalog

TOMMY SOFTWARE CAD/DRAW 2.0 FÜR WINDOWS
Ohne-Abrechnung CAD & Zeichnungsprogramm

MOMENTO 1.1 FÜR WINDOWS
Der internationale Terminkalender für die wichtigsten Momente des Lebens

PIRGOLO 2.0 FÜR WINDOWS
Gratistool-Wörter- und Wörterbuchprogramm

LOTTO CHAMPION 2.01 FÜR DOS
Gratistool-Wörter- und Wörterbuchprogramm

ARTI-VISUAL TOOLKIT PRO 2.0
Der absolute Visual-Toolkit für Windows (Anwendungsbereich)

CUBE MP 1.0 FÜR WINDOWS
Mehr und alle Funktionen als bei anderen

POSTLEITZAHLEN FÜR WINDOWS & DOS
Das komplette Nachschlageverzeichnis für Postleitzahlen

RAMKEITZAHLEN 1.0 FÜR WINDOWS & DOS
Das komplette Nachschlageverzeichnis für Ramkeitzahlen

RGB 1.0 FÜR WINDOWS
Illuminierungsmittel mit RGB-System für DOS & Windows

KUCKUP 3.5 FÜR DOS
Speicher- und Verwaltung

HARDWARE-TOOLBOX

Beschwert sich ein Spiel, daß die Grafikkarte nicht kompatibel sei? Wie digitalisiere ich eine Audio-CD? Wie soll ich eigentlich die aktuelle PC Player plus? Mit passenden Shareware-Tools haben Sie Grafikkarte und CD-Laufwerk im Griff.

Auf dem Papier ist alles so einfach: Da gibt es einen Grafikstandard namens »VESA«, der festlegt, wie eine Grafikkarte Auflösungen von 640 x 480 in 256 Farben und besser darstellen soll. Für diesen VESA-Standard schreiben alle Grafikkartenhersteller brav Treiber und Spieleprogrammierer eben Spiele. Nur leider ist auch diese Theorie grau und nicht 256-Farben-bunt: Dank verschiedener VESA-Versionen und ignoranter Grafikchip-Hersteller läuft trotz angeblicher Kompatibilität »Links 386 Pro«, »11th Hour« oder »SimCity 2000« nicht auf allen Grafikkarten.

Das erste der beiden Kernprobleme von VESA ist der Grafikmodus, der 640 x 400 Punkte in 256 Farben darstellen soll. Dieser Modus ist für Spieleprogrammierer sehr interessant, da er genau eine Verdopplung der üblichen 320 x 200 darstellt und dank weniger Pixel rund 20 Prozent schneller als 640 x 480 ist – ohne wesentlich schlechter auszusehen. Leider haben das manche Grafikkartenhersteller nicht begriffen. Immer noch werden teure High-End-Grafikkarten ohne diesen Modus geliefert. Spiele können nun zwei Dinge machen: Sang- und klanglos abstürzen oder den nächst höheren Modus nehmen (640 x 480) und dann einfach 40 Zeilen über und unter dem Bild schwärzen lassen.

Problem Nummer Zwei liegt wesentlich tiefer und betrifft die Art und Weise, wie Spiele den VESA-Treiber selbst umprogrammieren können. Aber auch an diese Norm halten sich nicht alle angeblich kompatiblen Treiber. Links 386 Pro ist eines der Programme, die dadurch völlig aus dem Takt geraten und nur noch Grafikmüll anzeigen.

Abhilfe schafft ein Shareware-VESA-Treiber namens »UNIVBE«. Dieses

Programm kennt alle gängigen Grafikkarten und alle üblichen Spieleprobleme. Wahlweise ersetzt oder erweitert es den VESA-Treiber ihrer Grafikkarte. Dadurch erhalten Sie eine saubere Emulation des 640 x 400-Modus und haben auch

keine Probleme mehr mit Treibern, die manche VESA-Funktionen unterschlagen. Die Shareware-Variante von UNIVBE darf 21

Tage lang ausprobiert werden. Spätestens dann müssen Sie es für zur Zeit 28 US-Dollar vom Hersteller kaufen (für 38 US-Dollar gibt es neben der Registrierung auch ein Handbuch und eine neue Programmdiskette).

Der CD-ROM-Alleskönner

CD-ROMs sind oft unbekannte Wesen. Sie können sie zwar in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen und mit dem DIR-Befehl vermeintlich die Daten sehen, doch was sich tatsächlich auf den silbernen Scheiben tut, bleibt ihnen normalerweise ver-

schlossen. Hier hilft das Allround-Utility »CDT« der englischen Firma Rob Northen Computing. Diese Firma beschäftigt sich normalerweise nur mit dem Mastering eigener CD-ROMs und hat dieses Utility für die eigene Arbeit geschrieben, es dann aber als Shareware freigegeben.

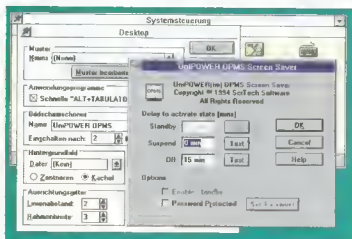
CDT hat keine Menüs, sondern muß direkt von

der DOS-Zeile mit entsprechenden Kommandos aufgerufen werden. Wenn Sie vermuten, daß ein CD-ROM defekt ist, können Sie es mit dem Befehl »CDT SCAN 1« auf Fehler prüfen lassen. Die »1« steht für den ersten Track, der die Computerdaten enthält. Andere Tracks sollten Sie nicht prüfen lassen, denn Audio-Tracks (meist ab Nummer 2) sind normalerweise nicht von einem CD-ROM-Laufwerk lesbar, sie erhalten also Lesefehler, wo gar keine sind.

Bei Lesefehlern im Datentrack sollten Sie die CD auf Kratzer untersuchen oder auch mal gegen das Licht halten – manche CDs haben kleine Löcher in der Silberschicht, die zu entsprechenden Fehlern führen. In beiden Fällen sollten Sie die CD gegen eine funktionsfähige umtauschen.

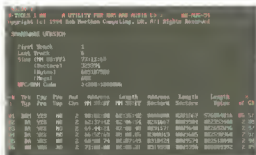
Das wichtigste an CDT sind jedoch die Audio-Funktionen. Wenn Sie eine normale Musik-CD hören wollen, genügt das Eintippen von »CDT PLAY«. Die CD wird automatisch im Hintergrund gespielt, ohne daß das Programm weiterhin aktiv sein muß. Sie können also selbst aus einer Textverarbeitung heraus jederzeit kurz auf die DOS-Ebene gehen, »CDT PLAY« eintippen und weiterarbeiten.

Richtig spannend wird es mit den Funktionen DUMP und GRAB. Sie erlauben, die original Digital-Daten einer Audio-CD auszullesen und auf einer Festplatte zu speichern. Dann



Doppeltes VESA: UNIVBE ist nicht nur ein VESA-Treiber, sondern unterstützt auch das gleichnamige Power-Management zum Stromsparen bei Monitoren.





Wieviel Bytes hat die Scheibe eigentlich? Das Programm CDT gibt genaue Auskunft über Daten- und Audio-Tracks auf einem CD-ROM.

Die Audio-Grabber-Funktion von CDT dient zum digitalen Kopieren von Ausschnitten einer Audio-CD. Leider klappt das nur mit wenigen Laufwerken.

lassen sie sich beispielsweise unter Windows als WAV-Datei weiterbearbeiten.

»CDT DUMP x« speichert den Track mit der Nummer X auf Ihrer Festplatte. Vorsicht! Jede Minute kostet rund 10 MByte Platz. Wer nur eine einzelne Passage von einigen Sekunden Länge sucht, kommt mit »CDT GRAB« platzsparender weiter. Per Funktionstasten können Sie sich an die entsprechende Stelle herantasten, Anfang und Ende markieren und dann nur dieses kurze Stück als Datei ablegen. Sollten Sie eine bearbeitbare WAV-Datei brauchen, müssen Sie einen Namen angeben, der auf »WAV« endet. Um einen kompletten Track mit DUMP als WAV zu speichern, heißt das Kammando »CDT -F name.WAV DUMP x«.

Einige Haken hat das Ganze allerdings: Erstmal muß Ihr CD-ROM-Laufwerk und der dazu gehörende Treiber die »RAW«-Sektoren, in denen Audio-Daten gespeichert sind, auch lesen können – und das kann nicht jedes. Mit einem Mitsumi oder Philips beißen Sie auf Granit; auch die meisten SCSI-Laufwerke haben Probleme. Es soll mit Toshiba- und NEC-Laufwerken klapfen (haben wir aber nicht ausprobiert). Das einzige Laufwerk, mit dem wir die Funktion fehlerfrei nutzen konnten, war das CR-563B von Creative Labs mit der Treiberversion 4.19. Allerdings, und das ist sehr wichtig, darf keine Form von CD-ROM-Cache aktiv sein; ein solcher Cache bringt den Lesezuariff nämlich völlig durcheinander.

Gerade wegen der Audio-Funktionen ist bei diesem Programm der Shareware-Gedanke besonders nützlich: Sie brauchen es nur zu kaufen, wenn Sie selbst ausprobiert haben, daß es auf Ihrem Laufwerk funktioniert. Mit 50 Pfund, das sind knapp 130 Mark, Registrierungsgebühr ist dieses Programm zwar recht teuer, doch wer beruflich mit CD-ROM zu tun hat, oder öfters mal verlustfrei eine Audio-CD sampeln will, kommt um CDT nicht herum. (bsl)

WEITERE CDT-KOMMANDOS

CDT DOOR LOCK:	Laufwerk verriegeln
CDT DOOR UNLOCK:	Laufwerk entriegeln
CDT VIEW:	Hex-Manitar für CDs
CDT ADDRESS:	Umrechnung Zeit in Sektoren
CDT SECTOR:	Erklärung der Sektor-Formate
CDT VOLUME:	Herstellungsdaten einer CD abrufen



PC Oase

VERSANDZENTRALE
07736/8962

THE FIGHTER	89.90	AL QUADIM	74.90	CD ROM
FIFA SOCCER	69.90	BURNING ST 2	69.90	THE HIDDEN BELOW
THEME PARK	84.90	CANNON FODDER	66.90	THEME PARK
U.I.M.A.N. MATRIX	89.90	INDY-CAR RACING	79.90	RAVENHOF
DSA 2	79.90	THE SIEDLER	84.90	Battle Isle 2 DATA
WC ARMADA	74.90	INCREDIBLE TOONS	59.00	RIORFORCE
INSTOVS WC-ED	75.00	INHERIT THE EARTH	59.00	"BOOM"
CHAOS ENGINE	58.90	MICROMACHINES	66.90	UTILITIES
COOL SPOT	59.00	PIZZA CONNECTION	93.90	MAD DOG 2
ANS - EXPEDI	43.90	ROBINSON'S	99.00	MEGARACE
HARPOON 2	75.00	REQUIREM	89.90	SCHWARZE AG
ISHAB 3	73.90	UFO	102.90	IRON HELIX
SSI SEALWOLF	89.90	DARK LEGIONS	78.90	MYST
SAM'N MAX	89.90	D-DAY	75.90	131.90
				BLOODNET
				97.90

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem Gesamtprogramm.
Alle auf dem Markt befindlichen Spiele und Neuerscheinungen, sowie Hardware, Mega-Drive, SuperNes und Gameboy-Zubehör und Spiele können Sie ebenfalls zu günstigen Preisen bei uns beziehen. (Bitte Gesamtverzeichnis anfordern!)

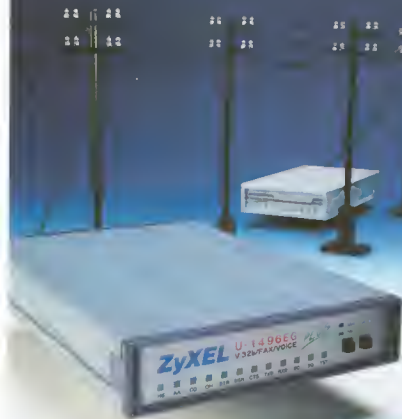
Verandkosten: 8 DM + 3 DM NN, Vorkasse per Scheck 5 DM.

UPS 10 DM + 7 DM, Ausland 15 DM

Bestellungen ab 250 DM Versandkostenfrei
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten

Ladengeschäft: 78056 VS-Schwenningen, Lange Halde 9/Auf Rindlen
Tel.: 07720/65660 Fax: 07720/63303 Versand: Tel.: 07736/8962

[illegible]



Kommunikation & Computer

MAILBOX GESUCHT

Auch Ihr PC hoßt Einsamkeit. Mit Mailboxen, Netzwerken und Nullmodems schließen Sie und Ihr Computer Kontakt für heiße Multiplayer-Spieler.

Es war offensichtlich Zeit für ein neues Modewort. Nachdem alles mit der Vorsilbe »Cyber« endlos durchgenudelt wurde (von Cyberspace bis Cybersex) ist es jetzt der »Information Highway«, auch »Daten-Autobahn« oder »Infobahn«, den man gerne zitiert, wenn man gar nicht weiß, worum es eigentlich geht.

Der Kern der Sache – zwei Computer miteinander reden zu lassen – ist jedoch fast so alt wie der Computer selbst. Schon seit Jahren kann man per Mailbox oder Internet elektronische Post verschicken, Waren kaufen und natürlich Spaß haben. Denn Spiele und Unterhaltung sind zum einen die beste Testsoftware für teure Datennetze und zum anderen Publikumsmagnet Nummer Eins für jeden Mailbox-Betreiber, der zahlende Kunden sucht. PC Player wird Ihnen in mehreren Artikeln helfen, die richtige Ausrüstung für

Modem- und Netzwerk-Sessions zusammenzustellen, gibt Ihnen Tips für die Mailbox-Suche und stellt natürlich die besten Spiele vor, bei denen Sie gegen menschliche Partner im Ferngespräch antreten.

----- Modulieren um zu kommunizieren

Das schöne Wort »Modem« ist einer der typischen Kunstbegriffe der Elektronik-Industrie. Es steht für »MODulator / DEModulator«. Damit wird die Funktion beschrieben: Ein Modem nimmt Daten an, moduliert diese in »Töne«, die über eine Telefonleitung versandt werden können. Ankommende Töne werden hingegen wieder in Daten demoduliert.

Was so einfach klingt ist in der Praxis ein nahezu unglaubliches Unterfangen. Wer schon mal aus Versehen ein Modem als

Gesprächspartner am Telefon hat, hört nur ein

irrsinniges Rauschen. Aus diesem Rauschen wieder fehlerfreie Bits und Bytes zu zaubern, ist eine Kunst für sich. Mathematiker, Physiker und Informations-theoretiker ermittelten Verfahr-

ren, um genau jene Frequenzen und Muster zu finden, die von den Störungen einer Telefonleitung nur wenig beeinflusst werden.

Die einzigen heute zählenden Standards, die Ihr Modem können muß, bleiben »V.32/bis« und »V.42/bis«. Sie legen fest, wie mit einer Geschwindigkeit von bis zu 14.440 Datenbits pro Sekunde (umgangssprachlich: baud) zwei Modems miteinander sprechen. Dabei werden nicht nur die Frequenzen festgelegt. Die Modems können sich beispielsweise auch auf Abkürzungen für häufig gesendete Daten einigen und somit Daten »packen« – deswegen drucken viele Hersteller auf die Schachteln Aussagen wie »bis zu 56.000 baud«, was eigentlich völliger Blödsinn ist. Diese Geschwindigkeiten erreichen Sie nur, wenn lauter Leerzeichen übertragen werden.

Im normalen Alltag kommen Sie selten über 15.000 baud heraus.

Kompatibilität zu langsameren Systemen (Datex-I, CompuServe) ist trotzdem gewährleistet; ein High-speed-Modem kann auch langsamer reden.

Die Modem-Hersteller wallen mit neuer Technik die Grenzen der analogen Telefon-Leitung ausloten.



Das preiswerte Modem der Firma Pearl ist ein gutes Modell für private Nutzer: Mit einem dicken Softwarepaket und deutscher Anleitung ist der Einstieg in die DFÜ nicht schwer.

Solche Lösungen nennen sich dann »Zykel 19,2«, »Turbo« oder »V.f.c.«. Der Haken: Die meisten dieser Systeme sind nicht zueinander kompatibel. Will ein Modem Marke »SuperSchnell« mit einem Modem »FlotteBytes« kommunizieren, welches laut Packung auch 28.800 baud verarbeiten kann, verstehen sich die beiden oft trotzdem nicht und reden deswegen wieder mit den normalen 14.400 baud. Deswegen macht es schlicht und einfach keinen Sinn, heute etwas flinker zu kaufen. In einem Jahr werden die schnellen »V.Fast«-Modems hoffentlich alle genormt sein und keine Sprachprobleme mehr haben.

----- Wie schnell ist eigentlich 14,4?

14.400 Bits pro Sekunde – das klingt auf den ersten Blick ganz schön schnell. In Wirklichkeit sind es nur runde 1,8 KBytes in der Sekunde. Selbst ein langsames CD-ROM ist mit 150 KByte in der Sekunde fast hundertmal schneller; von einer Festplatte ganz zu schweigen. Um ein Megabyte Daten von einer Mailbox zu erhalten, brauchen Sie ziemlich genau zehn Minuten. Das CD-ROM schafft das in sieben Sekunden. Trotzdem ist es paradox, daß manche PCs selbst mit diesen langsamen Datenbächen (von Strömen mag man hier gar nicht reden) ihre Probleme haben. Die sogenannte »serielle Schnittstelle« im PC stammt aus den frühen achtziger Jahren, in denen es ein reiner Wunschtraum war, jemals so »schnell« Daten über eine Telefonleitung zu schicken. Damals waren 300 und 1200 baud, also zehnmal langsamere Datenraten, üblich. Und trotzdem wurde der PC so konstruiert, daß er den seriellen Daten ungeteilte Aufmerksamkeit schenken muß. Sobald ein neues Byte an der Schnittstelle eintrifft, erhält der PC ein Signal. Wenn er das Byte jetzt nicht sofort abholt, wird es vom nächsten Byte aus der Leitung geschubst. Wird also nicht gleich von der Software reagiert, gehen Daten verloren. Das Problem tritt insbesondere in Verbindung mit Disk-Cache-Programmen auf. Deswegen sollte man sich selbst bei einem Pentium passend zum High-Speed-Modem eigentlich auch eine serielle Schnittstelle mit einem »16550«-kompatiblen Baustein besorgen. Dieser Baustein enthält eine erweiterte Schnittstelle, die sich bis zu 16 Bytes merken kann. Aber obwohl diese Bausteine eigentlich entscheidend für den Modem-Spaß sind, werden sie aus Kostengründen (zehn Mark Preisunterschied) praktisch nie in PCs eingebaut.

Wenn Sie keine spezielle High-Speed-Schnittstelle aufreiben, heißt das nicht, daß Sie kein Modem betreiben können. Allerdings sollten Sie vor Benutzung der Terminal-Software alle Disk-Cache-Programme ausschalten und DOS-Programme möglichst ohne Windows benutzen.

----- Modemkauf ist einfach

Wenn Sie privat ein Modem haben wollen, um hauptsächlich Mailboxen innerhalb Deutschlands anzurufen, ist der Modem-Kauf sehr einfach geworden: Preiswerte Highspeed-Modems gibt es inzwischen wie Sand am Meer. Praktisch alle Geräte erfüllen ihren Zweck; lediglich DFÜ-Profis wer-



Großhandel
für
Computerspiele
und Zubehör

PC

CD ROM

AMIGA

JAGUAR

MEGA
DRIVE

SNES

3DO

Bitte nur
Händler-
anfragen!

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör

Gartenweg 4

D-94133 Röhnbach

Telefon 0 85 82 / 15 99

Telefon 0 85 82 / 86 39

Telefax 0 85 82 / 86 25

P-WER SOFT

Doom's

2nd Edition
DOOM Utilities CD

900 neue Levels,
neue Grafik, neuer Sound,
div Editoren zum erstellen
eigener Level

DM 49.95

DOOM Episodes 1-3

72 neue Level

Disk DM 24.95

Hardware-
Tip

Festplatte Corner
420 MB, AT Bus DM 389,-
486 DX2 66 MHz
Board incl. Prozessor
und Kühler DM 579,-
Mitsumi CD-Laufwerk
(dbl-spin) 450 KB/sec
Anschluß am
AT Controller QM 444,-

Rüsten Sie jetzt auf!

Pfui CD
ab 18

Carol Lyren 1/2 je 69,- DM
ca. 90 Min Film auf CD

Magma der interaktive Film
72 Min Spielzeit, Supersound
dt. Sprachausgabe CD 85,- DM

Hot Action I 88,- DM
25 Dia-Shows mit 700-1000 Fotos
abspielbar, Video Filmips ca 50 min

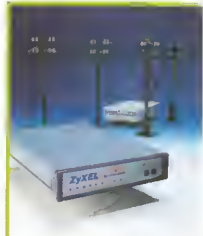
Dirty Teenies 89,- DM
Filmips in super Videoqualität,
Supersound ca. 70 min Spielzeit

Versand NN DM 9,-
Pfui CD's nur

mit Altersnachweis

Besuchen
Sie uns!

Versand und Laden
Schwedenstraße 18c
13357 Berlin Wedding
Tel. 030 / 492 78 68
Fax. 030 / 492 20 57



den beim Modem-Kauf auf Tests betreffend Übertragungssicherheit, Signalabstand und ähnliche Details achten müssen. Für Sie sollten folgende Aspekte entscheidend sein: **Hat das Modem eine BZT-Zulassung?** Sie dürfen nach deutschen Fernmeldegesetzen nur Modems anschließen, die eine entsprechende Zulassung besitzen. Das erkennen

Sie beim Kauf sofort, denn die Hersteller werben mit Aufklebern auf der Packung mit ihrer Zulassung. Nicht zugelassene Modems sind nicht zwangsläufig schlechter. Aber in der Theorie besteht die Gefahr, daß man Ihr Modem beschlagnahmt und Sie zu einer Geldstrafe verurteilt, weil Sie das Netz der Telekom in Gefahr bringen. Vor zwei Jahren konnte man noch jede Menge Geld sparen, indem man ein nicht zugelassenes Modem kaufte. Inzwischen sind keine Preisunterschiede mehr feststellbar.

Sind alle Kabel dabei? Mindestens zwei Kabel sollten dem Modem beiliegen. Eines verbindet das Modem mit dem PC. Ein solches »serielles Kabel« ist genormt und deswegen auch einfach nachzukaufen, sollte es fehlen. Komplizierter wird es mit dem Kabel, das Telefondose und Modem miteinander verbindet. Wenn es fehlt, kann der Kauf eines passenden Ersatzes zur Glückssache werden. Der TAE-Stecker an einer modernen Telefondose ist zwar genormt, aber der Stecker am Modem selbst wechselt von Hersteller zu Hersteller. Mit einem falschen Kabel können Sie das Modem zerstören oder bei sich zu Hause das Telefon lahmlegen.

Kann das Modem faxen? Eigentlich gibt es keine High-Speed-Modems mehr, die keine Fax-Funktion haben. Meistens liegt den Modems auch einfache Fax-Software für DOS und Windows bei. Achten Sie darauf, daß die Fax-Software der Umgebung Ihrer Textverarbeitung entspricht: Arbeiten Sie eher unter DOS, lohnt sich auch eine DOS-Software; tippen Sie Briefe hingegen unter Windows, werden Sie

ohne spezielles Windows-Fax-Programm nicht glücklich. **Welche Software ist dabei?** Ohne ein Terminal-Programm macht ein Modem wenig Sinn. Bei vielen liegt nur eine abgespeckte Version eines Profi-Programms oder gar ein Shareware-Programm bei. Für die ersten Schritte reicht das aus, aber um ordentlich arbeiten zu können, brauchen Sie vernünftige Software. In diesem Bereich ist der Sharewaremarkt hervorragend organisiert. Am besten besorgen Sie sich bei einem Shareware-Händler einige Terminal-Programme (in den entsprechenden Demo-Versionen), probieren diese aus und kaufen dann direkt beim Autoren eine Lizenz zur Dauernutzung Ihres Lieblings. Ein weiterer Vorteil dieser Methode: Die Handbücher zu den einzelnen Programmen ergänzen sich. Wenn Ihnen bei Programm A Begriffe unklar sind, werden sie wahrscheinlich in den Hilfstexten von Programm B erklärt (und umgekehrt). Beliebte Shareware-Programme sind unter anderem »Terminate«, »Telemate« und »Telix« (alle DOS) sowie »WinRamp« und »UniComm« (für Windows). Im Profi-Bereich gibt es noch Boliden wie »ProComm« oder »Crosstalk« (jeweils DOS und Windows), die aber nur wenig Neues für den privaten Anwender bieten.

----- Der richtige Anschluß

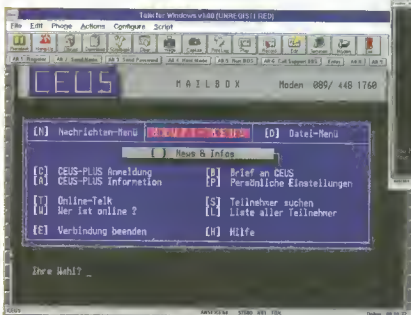
Das Auspacken und Anschließen eines Modems sollte eigentlich kein Problem sein. Bei BZT-zugelassenen Modellen liegt praktisch immer auch eine deutsche Anleitung dabei, die auf unsere Form der Telefonstecker und Richtlinien zurechtgeschnitten ist. Praktisch jeder PC wird mit zwei seriellen Ports ausgeliefert, von denen eine einen kurzen, die anderen einen langen Stecker hat. Im kurzen installiert man praktisch immer die Maus. Je nach PC ist der andere Stecker dann Schnittstelle 1 oder 2, kurz COM1 oder COM2 genannt. Es ist völlig egal, wo Modem und wo Maus hängt; jedes Terminalprogramm läßt Sie zwischen COM1 und COM2 wählen. Wenn Sie einen PC mit mehreren Schnittstellen (bis zu vier) haben, müssen Sie nur aufpassen, das

Maus und Modem nicht gemeinsam auf einer geraden oder ungeraden Schnittstelle liegen. Steckt die Maus an COM1, muß das Modem also an COM2 oder COM4.

Installieren Sie die mitgelieferte Terminal-Software auf Ihrem PC und richten Sie diese auf den

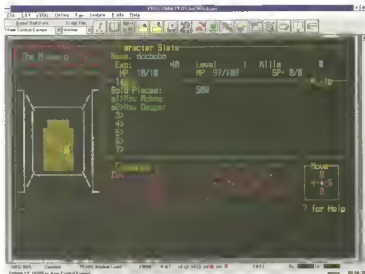
Viele Hersteller von Hard- und Software betreiben eigene kleine Mailboxen, in denen Sie ständig Treiber und Updates finden können

entsprechenden COM-Port ein. Die Standard-Einstellung der Terminal-Programme (19200 Baud, 8 Bits, No parity, 1 Stop-Bit) ist praktisch immer korrekt und braucht von Ihnen nicht geändert zu werden. Um eine Mailbox anzurufen, können Sie entweder die Wahl-Funktionen des Terminalprogramms



Brandneu: Telix für Windows, das Sie 45 Tage lang probieren können, bevor Sie es beim Hersteller kaufen müssen.





Online-Spiele sind zwar grafisch schön, machen aber gegen menschliche Mitspieler besonders viel Spaß

nutzen, oder einfach ein Kammando an das Modem tippen. Diese Kammandos beginnen immer mit den Buchstaben »AT«. Um die Nummer 12345 anzuwählen, tippen Sie »ATDP 12345« und die Return-Taste. DP steht dabei für »Wähle mit Pulsen«, die in Deutschland übliche Form der Nummernübermittlung. Wenn am anderen Ende eine Mailbox oder ein anderes Modem abhebt, hören Sie jetzt noch ein grelles Pfeifen und ein kurzes Rauschen, dann steht die Verbindung zwischen den beiden Computern.

----- Kleiner Mailbox-Führer

Am wahrscheinlichsten ist es, daß Sie mit dem Modem eine Mailbox in Ihrer Nähe anrufen wollen. Dazu brauchen Sie erst einmal eine Telefonnummer. Am besten fragen Sie Ihren Händler am Ort nach einer Mailbox – viele Händler betreiben sogar eine eigene. Zum Start reicht eigentlich jede beliebige Box. Erst wenn Sie etwas Erfahrung gesammelt haben, sollten Sie auf die Suche nach einer Mailbox gehen, die alles bietet, was Sie wünschen. Dazu können Sie einfach eine Nachricht in der aktuellen Mailbox hinterlegen und beispielsweise fragen, ab jemand eine gute Box in ihrer Nähe zum Thema »Spiele« kennt.

Eine Mailbox bietet im wesentlichen vier verschiedene Dienste an. Zum einen gibt es elektronische Post (Mail), was auch den Namen Mailbox (Postkasten) erklärt. Jeder Benutzer hat seinen eigenen Briefkasten, den nur er selbst öffnen kann. Dazu benötigt man einen Benutzernamen (Account) und ein Paßwort. In den achtziger Jahren war es üblich, einen möglichst witzigen Phantasienamen zu verwenden. Diese Hacker-Tage sind inzwischen vorbei; fast jeder Mailbox-Betreiber erwartet von Ihnen, daß Sie sich mit Ihrem richtigen Namen anmelden. »Witzige« Zeitgenossen, die mit Pseudonymen Ärger stiften, werden oft song- und klanglos entfernt. Das Paßwort ist Ihr Schlüssel. Sie sollten eine relativ lange (mindestens acht Zeichen) Kombination aus Zahlen und Buchstaben nehmen, die sich gut merken läßt.

In manchen Mailbox-Systemen sind Sie nur »lokal« bekannt. Das bedeutet: Nur Leute, die die gleiche Box anrufen, können Ihnen einen Brief schreiben. Immer mehr Boxen lassen sich aber vernetzen. Die bekanntesten Netze sind das Internet, FIDO oder Maus. Schicken Sie eine Mail an den

CK Software

telefonische Bestellungen
Mo - Fr 10.00 - 13.00 und 14.00 - 18.00
Versandpreise - Ladenpreise
Ladenlokal: CK
Fritz-Reuter-Straße 39-18057 Rostock

Disketten 3.5 Zoll

1042 Pacific Air War	104.95	DA	Acres of the Pacific	89.95	DA
Arctian Ultra	69.95	DV	Arctian Ultra	89.95	DV
Battle Isle 2 + Roman	89.95	DV	Bersath & Steel Sky	89.95	DV
Battle Team	39.95	DV	Chaos Engine	67.95	DV
Good Sport	59.95	DA	Comanche	89.95	DV
Dark Sun	89.95	DV	Der Clou	89.95	DV
Der Partner	74.95	DV	Die Seidler	89.95	DV
Frontier File 2	89.95	DV	Die Unschuld	74.95	DV
F-14 Fleet Defender	104.95	DA	F-15 Strike Eagle III	104.95	DA
Fight Simulator V	149.95	DV	Goblins 3	89.95	DV
Homer's Expedition	44.95	DV	Heist	74.95	DV
History 1914 - 1918	74.95	DV	Inca II	99.95	DV
Kolumbus	69.95	DV	Lands of Lore	74.95	DV
Leather Goddesses of Phobos	84.95	DV	Lemmings 2	74.95	DV
Magic of Endora	89.95	DV	Metal & Lace	104.95	DV
Pacific Strike	97.95	DV	Phantom	67.95	DV
Phantom Frontiers	37.95	DV	Phantom Frontiers	97.95	DV
Pizza Connection	97.95	DV	Prowler	97.95	DV
Robinson	97.95	DV	Roulette	97.95	DV
Robinson's Requiem	67.95	DV	Russkies	74.95	DV
Sem & Max	97.95	DV	Sun City 2000	119.95	DV
Sem City 2000 Scenario	37.95	DV	Survivor The Survivor	97.95	DV
Soccer Kid	74.95	DV	Software Manager	74.95	DV
Strained	104.95	DV	Street Fighter II	33.95	DA
Strike Commander	97.95	DV	Synthetic + Data Disk	89.95	DA
TFX	97.95	DV	Theatre of Death	74.95	DV
The Elder Scrolls / Arena	54.95	DV	Throne Park	93.95	DV
Tie Fighter	99.95	DV	Tomb Raider + Data Disk	89.95	DV
UFO	104.95	DV	Ultima VIII	97.95	DV
X Wing	104.95	DA	X Wing Upgrade Kit	59.95	DV
X Wing II - Wing	44.95	DV	Zoo	39.95	DA

CD-ROM

7th Guest + Video	97.95	DA	Antares World Cup	97.95	DV
Battle Isle 2	69.95	DV	Battle Isle Scenario	52.95	DV
Burntime	89.95	DV	Comanche + Data 1 & 2	104.95	DV
Cybernetic	97.95	DV	Dragon's Lair	112.95	DV
Der Rassenkämpfer	97.95	DV	Dragon's Lair	112.95	DV
Gabriel Knight	89.95	DV	Hand of Fate	104.95	DV
Indiana Jones	89.95	DV	Iron Heist	89.95	DV
Journeyman Project	74.95	DV	Megacore	89.95	DV
Men-Enough	89.95	DV	Myst	114.95	DA
Outpost	104.95	DV	Phantom	97.95	DV
Ravenloft	97.95	DV	Phantom Assault	99.95	DV
Sem City	97.95	DV	Phantom	99.95	DV
Stronghold	89.95	DV	Synthetic + Data Disk	89.95	DV
TFX	104.95	DV	The Hoode	119.95	DV
Throne Park	99.95	DV	Ultima VIII	97.95	DV
VTO Player Nights	74.95	DV	Who shot Johnny Rock	112.95	DV

Versandkosten 5 DM plus Nachnahme

Tel./Fax: 03 81 / 4 90 18 08
Fax 24 Stunden

Mühlenstr. 10

Bit Brothers

Wir heuen uns auf Ihre Bestellung unter:
Telefon 0208/888612
Telefax 0208/888712

46047 Oberhausen

EIN BIT MEHR... EROTIK

Erotic 1-5
Super-Qualität von
Media Products
"Die Originalen" mit
je 39,95!
Alle zusammen für nur
159,95

101 Sex Positionen	89,95
Adult Share 1-3	je 34,95
Carol Lynn Clip 3	39,95
Carol Lynn: Rumbler	69,95
Bangore Blonde	99,95
Dirty Teenies	99,95
Girls in Luck and Leder	69,95
Hot Piss	44,95
Lesbian Lovers	44,95
Lusty Ladies	44,95

MULTIMEDIA
SHAREWARE SWAP!
"Die" Shareware CD's
Bietet von CD's: **Softworks**
Gags & Games
für DOS
über 100 Programme
Gag & Games
für Windows
über 300 Programme
Arts & Animation
CAD, DTP, Video, Internet
Types & Letters
über 1000 Typing-Schulung
Sounds & Players
über 1000 MP3-Dateien
je 24,95
Alle zusammen für nur
99,95

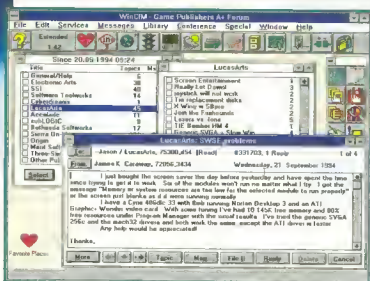
Night Watch 1	79,95
Night Watch 2	99,95
Secrets Interactive	99,95
Seedy-ROM-Stack	249,95
(6 CD's - 22.000 Bilder)	
Seymour Butts Adventure	99,95
So much Shareware	49,95
Sweet Cheese	49,95
The Fantasy	64,95
Web Dreams 1-3	je 24,95
XXX-treasures	39,95

LAST CHANCE in our
(bedauerliche Treue - 2 CD's)
Lyrice Kanne
(50 Musiktitel)
Mars Explorer
Maidmaide - Island, je 99,95
Agypten, Australien
(je 2 CD's - 10 Photo-CD,
1 in MP3-CD-ROM)
PeCulias
(Comics und CD)
Phases Intercare
Return to the Mass
Shelli Allen Deutschland
Terra MFC
(2 CD's - An Erde & Affen)
Travel Magic - Africa
Travel Magic - USA
Waves & Delphin
(Fotos der Meeresumwelt)
World View (deutsch)
(Fotos der Erde - Filmreel)

Alle Produkte sind neu und
unbenutzt. Alle Produkte sind
neu und unbenutzt. Alle Produkte
sind neu und unbenutzt.



**Eine Klasse für sich ist Cam-
puServe. Diese Megamail-
box kastet zwar relativ viel,
bietet aber eines der dick-
sten Angebote und eine
eigene Benutzeroberfläche
unter Windows.**



»Sysap«, den Betreiber der Mailbox, und fragen sie ihn, welche Verbindungen zur Außenwelt er unterhält und welche E-Mail-Adresse Sie für Außenstehende haben. Am besten ist eine InterNet-Adresse, weil diese quasi weltweit von sehr vielen Boxen zu erreichen ist.

Dienst Nummer Zwei einer Mailbox sind »Konferenzen«, manchmal auch »Schwarze Bretter« genannt. Hier wird ein bestimmtes Thema öffentlich diskutiert. Die meisten Baxen bieten Konferenzen an, die gleichzeitig auf sehr vielen vernetzten Baxen geführt werden. So kann eine Frage, die Sie in die Fida-Konferenz »CDROM.GER« stellen, von mehreren tausend Leuten gelesen werden, die CDROM.GER in Deutschland täglich durchblättern. Das sind natürlich praktisch alles Computerbenutzer, die sich auch für CD-ROMs interessieren, also ist die Wahrscheinlichkeit hoch, eine schnelle und kompetente Antwort zu erhalten. Eine Konferenz hat meistens Regeln (Rules) und einen Leiter (Moderator, Sysop), der über die Einhaltung der Regeln wacht. Für Einsteiger ist es am besten, eine Konferenz erstmal ein paar Tage nur lesend zu verfolgen, um sich über den Stil und die Inhalte zu informieren. Dann können Sie die Benutzer so ansprechen, daß sich keiner auf den Schlips getreten fühlt.

Software umsonst

Als drittes bietet praktisch jede Mailbox Dateien an, die Sie sich »downloaden« können. Dazu suchen Sie sich im Kata-

log der Mailbox das entsprechende File herous und geben das Download-Kammonda ein. Wie das im einzelnen vor sich geht, ist von Box zu Box unterschiedlich und meistens in Hilfs-Texten erklärt. Für die Übertragung einer Datei brauchen Sie ein »Protokoll«. Das beliebteste Protokoll nennt sich »Zmodem« – mit etwas anderem sollten Sie gar nicht erst anfangen. Zmodem nutzt jedes einzelne Byte der Übertragung für den Datentransfer und läßt praktisch keine Wartezeiten aufkommen; zudem werden die Daten stets durch Prüfsummen auf Fehler gecheckt, so daß es absolut unwahrscheinlich ist, defekte Daten zu erhalten.

Downloads sind zum einen die aktuellste Quelle für Shareware, da Sie die Programme oft wenige Stunden erhalten können, nachdem der Programmierer sie freigegeben hat. Zum anderen betreiben immer mehr Hard- und Softwarefirmen Mailboxen, in denen sie Updates und neue Treiber-Versionen zum kostenlosen Download anbieten. Das geht wesentlich schneller, als würden Sie beim Hersteller Update-Disketten bestellen und dann einige Tage bis Wochen darauf warten müssen. In den Anleitungen zu Grafik- und Soundkarten, aber auch bei immer mehr Spielen finden Sie die Telefonnummer die Hersteller-eigenen Mailbox. Punkt Nummer Vier ist der interessanteste Bereich, kann aber auch schnell zum teuersten werden: Unter "Online-Dienste" faßt man Programme zusammen, die nicht auf Ihrem eigenen Rechner laufen, sondern auf dem PC der Mailbox. Ihr Computer ist praktisch nur Tastatur und Bildschirm. Zu den Diensten gehören beispielsweise komplexe Datenbanken aller Art; teure Profi-Mailboxen hoben beispielsweise dicke medizinische Lexika oder Gesetzessammlungen abrufbereit. Aber auch der Spaß kommt nicht zu kurz: Online-Spiele sind Programme, die Sie entweder gegen den Rechner der Mailbox spielen, oder gegen andere Menschen, die sich ebenfalls gerade in das System "eingelogg't" hoben. Wegen der niedrigen Übertragungsgrößen sind dies oft Spiele, die nur auf Text basieren oder sehr grobe Grafik bieten. Bei Spielen, die man alleine spielt, wird zumindest eine Mailbox-weite Highscore-Liste geführt.

Fragen Sie Ihren Sysop, welche Online-Dienste er in seiner Mailbox zur Verfügung stellt. Und passen Sie auf, daß Sie eine Box zu Ihrem Stammsitz mochen, die in Ihrem Ortsnetz zu erreichen ist; als Ferngespräch kann ein Online-Spiel nämlich schon noch ein paar Stunden mehr kosten, als ein Programm aus dem nächsten Software-Laden. (bs)

IN DER NÄCHSTEN AUSGABE...

..zeigen wir Ihnen, wie Sie zwei PCs mit Nullmodem-Kabel verbinden können und stellen die besten Spiele für diese Rechnerkopplung vor.



see you soon
the red balloon

Haye Partner

The Red Balloon is a registered trademark of Tawnyth GmbH



Aktiv-CD statt
Matt-Scheibe

Suchen Sie den roten
Ballon in Köln vom
4. bis 6. November
auf der





Keine Panik!

TOD EINES CD-ROM- LAUFWERKS

TEIL
2

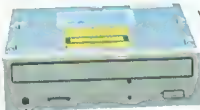
Lesefehler, Speichermangel, Treibertrübel: CD-ROMs sind keinesfalls harmlose Geräte, die bei jedermann sofort funktionieren. Für die wichtigsten Probleme haben wir die Lösung.

Im zweiten Teil unserer Mini-Serie über CD-ROM-Drives und ihre Probleme widmen wir uns den drei beliebtesten aktuellen Modellen. Mitsumi, Sany und Creative führen die Hitlisten bei den Händlern an. Doch teilweise gibt es, nicht zuletzt durch graue Import- und OEM-Ware, wenig Anleitung und die oft auch nach in englischer Sprache. Mit unseren Tips beseitigen Sie Installations-Probleme und tunen die Treiber vor geringsten Speicherbedarf und höchster Leistung. Problemlösungen zu den Themen Hardware, SCSI und MSCDEX können Sie in Ausgabe 10/94 unter gleicher Überschrift lesen.

Mitsumi mit zumindest kleinen Macken

Die Laufwerke von Mitsumi sind zwar angenehm preiswert, in Einzelfällen aber nicht ganz problemlos. Das fängt bei der Hardware an: Immer wieder rutscht mal ein Laufwerk durch die Endkontrolle, das bestimmte CD-ROMs wegen mechanischer Probleme nicht lesen kann. Wenn Sie eine Handvoll CDs haben, die bei Ihnen nicht, beim Händler aber tadellos funktionieren, sollten Sie einen Garantie-Umtausch verlangen. Außerdem gibt es angeblich eine Serie von Mitsumi-Laufwerken mit einem Fehler im Betriebssystem-ROM, dank dessen überdimensionierte »Mixed Master«-CDs nicht

funktionieren (wie beispielsweise CD Player 3/94) mit einem Audio-Track). Auch hier hilft nur ein Pachen auf die Garantie und Umtausch oder Reparatur (sprich ROM-Wechsel). Mitsumi liefert mit seinen Laufwerken grundsätzlich immer zwei verschiedene Treiberprogramme. Einer endet in dem Buchstaben »S« (MTMCDAS.SYS) und arbeitet nach der »Software-Polling«-Methode. Dabei muß sich der PC jedes einzelne Byte selber beim CD-ROM abholen. Der andere Treiber endet mit dem Buchstaben »E« (MTMCDAE.SYS) und kann nach zwei anderen Varianten vorgehen. In der »Interrupt«-Variante wird der PC per Interrupt daran erinnert, wann er ein neues Byte zu holen hat. Da zwischen zwei Bytes immer ein wenig Zeit bleibt, kann der PC nebenbei andere Aufgaben erledigen. Die »DMA-Variante« ist am schnellsten. Dort meldet der Treiber per Interrupt nur, daß jetzt wieder ein Berg Daten bereitsteht. Dann übernimmt das CD-ROM kurz die Kontrolle über das System und schiebt die Daten per DMA (Direct Memory Access) direkt in das RAM. Diese Methode ist am schnellsten, da der PC sich fast die ganze Zeit während des Ladens von CD-ROM um andere Dinge kümmern kann.



Das Mitsumi-CD-ROM gehört zu den besonders preiswerten Laufwerken, bereitet aber in Einzelfällen ein paar kleine Probleme.

Dementsprechend sollte man bei seinem Mitsumi-Laufwerk als erstes probieren, den DMA-Betrieb zu aktivieren. Dieser funktioniert allerdings auf einigen PCs nicht, insbesondere wenn quasi gleichzeitig auf das CD-ROM und die Festplatte oder eine Soundkarte zugegriffen werden soll. Kommt es also mit dem DMA-Treiber zu Abstürzen, verwenden Sie die Interrupt-Version. Funktioniert diese auch nicht, bleibt Ihnen immer noch die Software-Methode, die aber bei sehr intensiven Videoanwendungen zu Ruckeln auf dem Bildschirm führen kann. Die DMA-Version führt übrigens bei Rechnern mit mehr als 16 MByte RAM und Verwendung von XMS-Speicher manchmal zu äußerst brutalen Abstürzen und sollte entsprechend vermieden werden.

Die Parameter der Mitsumi-Treiber im einzelnen: »/A:1« sorgt bei Mana-CDs (die wir nach nie gesehen haben) für eine Wiedergabe auf beiden Kanälen der Soundkarte »/D:name:« Der Name, der auch bei MSCDEX angegeben werden muß »/I:x« legt den Interrupt fest (nur bei E-Treibern). Muß mit der

VORSICHT BEIM TREIBER-UPDATE

Immer wieder passiert folgendes: Ein CD-ROM-Nutzer erhält eine neue Treiber-Version, kopiert diese über den alten Treiber und wundert sich, daß danach gar nichts mehr geht: Abstürze, teilweise schon beim Booten, keine CD-ROMs sind mehr lesbar, alles scheint hinüber. Dabei ist das Problem gar nicht beim Treiber zu suchen. Der ist wahrscheinlich ein paar Bytes größer geworden als sein Vorgänger. Wenn Sie aber mit MEMMAKER oder anderer Memory-Software den Speicher organisiert haben, wird immer noch vom kleineren Bedarf des Vorgängers ausgegangen und das Ende des neuen Treibers mit anderer Software überschrieben. Kein Wunder, daß das zu Problemen führt. Deswegen sollten Sie nach jedem Treiberupdate als erstes wieder Ihr Speicher-Organisations-Programm aufrufen – dann wird die Speicherverwaltung an die neuen Programmgrößen angepaßt.



DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER

Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION

Heinrich Lenhardt (hl) und Boris Schneider (bs);
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION

Jörg Langer (la), Florian Stangl (fs)

SCHLUSSREDAKTION UND KOORDINATION

Babs Schwaiger

REDAKTIONSASSISTENZ

Susan Sablowski

LAYOUT

Journalatz GmbH

GRAFIKEN

Rolf Boyke

TITEL

Gestaltung: Journalsatz
Colonization: © Microprose

GESCHÄFTSFÜHRER

Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS

DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Gruber Straße 46a, 85586 Poing
Telefon: (08121) 7690, Telefax: (08121) 769-199

ANZEIGENVERKAUF

Anzeigenleitung: Stefan Grajer
Leitung Verkauf: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (08121) 769-376
und Jens Klüver, Tel. (08121) 769-380
International Sales: Sarah Money, Tel. (08121) 769-350

ANZEIGEN-DISPOSITION

Katharina Pickl, Tel. (08121) 769-340

PRODUKTIONSLEITUNG

Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN

Journalatz GmbH, Zittelstraße 6, 80796 München

VERTRIEBSLEITUNG

Helmut Grunfeldt



VERTRIEB

MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Echting, Tel. 089/319006-0

DRUCK

Druckerei Schwend, 74523 Schwäbisch-Hall

ISSN-Nummer

0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:

PC Player Abonnementverwaltung, CSI, Postfach 140280, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-30, Fax: (089) 202 402-15

Abonnementpreise:

Inland: 12 Ausgaben DM 72,- (PC Player), DM 199,- (PC Player plus)
Inland & Ausgabende DM 99,50 (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,- (PC Player), DM 171,- (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,- (PC Player), DM 223,- (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 111,50 (nur PC Player plus)
Außereuropäisches Ausland auf Anfrage

Bankverbindung:

Postbank München, BLZ 700 100 80, Konto 405 541 807

Abonnementleitung Österreich:

Abonnementpreis: 12 Ausgaben OS 600,- (PC Player), OS 1499,- (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Rembrandtstraße 9, A-1020 Wien
Tel.: (02 22) 33 09 754, Fax: (02 22) 33 09 754/20

Abonnementpreise:

12 Ausgaben OS 600,-

Abonnementleitung Schweiz:

Thal AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hiltiswil
Tel.: (041) 83 01 11, Telefax: (041) 85 88 85

Einzelheftbestellung:

DMV-Verlag Lesenservice, CSI, Postfach 14 02 30, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

Bestellung nur per Bankkarteiung oder gegen Verrechnungsscheck möglich

Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenblätter sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck sowie Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Texten nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Namentlich gekennzeichnete Fremdbeiträge geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder.

Die gewerbliche Nutzung, insbesondere der Programme, Schaltpläne und gedruckten Schaltkreise, ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers zulässig. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck sowie Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Texten nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Namentlich gekennzeichnete Fremdbeiträge geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder.



Einstellung auf der Interface-Karte übereinstimmen.

»/M:« legt die Anzahl der Buffer fest. X muß zwischen 2 und 64 liegen. Mehr dazu in den folgenden Absätzen.

»/P:« legt die Adresse der Interface-Karte fest. Muß mit der dortigen Einstellung übereinstimmen.

»/T:« legt den DMA-Kanal fest (nur bei E-Treibern). Muß mit der Einstellung auf der Interface-Karte übereinstimmen. Wenn Sie nur Interrupts, aber keine DMAs nutzen wollen, muß es hier /T:S heißen (S wie Software).

»/X« Treiber legt die Buffer im XMS ob (wenn vorhanden). Trickreißt ist die Installation bei Soundkarten ohne original Mitsumi-Interface. Bei einigen Karten (z.B. Terratec) kann man das Mitsumi nur ohne DMA und IRQ ansprechen; der E-Treiber ist hier also völlig sinnlos. Auf manchen Sound Galaxy-Karten ist ein nachgebauter Mitsumi-Port vorhanden, der nicht der Mitsumi-Spezifikation entspricht und auf anderen Adressen liegt als das Original. Damit laufen auch die Original-Treiber nicht mehr – Sie müssen das Mitsumi mit dem (teilweise veralteten) Galaxy-Treiber benutzen.

Die richtige Buffer-Einstellung ist eine Wissenschaft für sich. Wenn Sie ein Disk-Coching-Programm verwenden, sollten Sie die Buffer mit dem Befehl »/M:2« auf die kleinstmögliche Einstellung setzen. Wenn Sie kein Disk-Coching, aber den DMA- oder Interrupt-Treiber benutzen, muß der Buffer sehr groß sein. Am besten legen Sie mit »/M:64« 128 KByte Buffer ein und legen diese mit »/X« in den XMS-Speicher, wo sie kaum stören. Benutzen Sie hingegen den Software-Treiber, sollte der Buffer kleiner sein – »/M:8« hat sich als gute Einstellung erwiesen. Der Grund: Wenn der Software-Treiber einen zu großen Buffer füllt, bleiben Videos und Spiele oft für eine halbe Sekunde oder länger stehen. In diesem Fall kann man paradoxerweise auch den SmartDrive-Cache ausschalten, um das Ruckeln zumindest teilweise zu beseitigen.

Wer ein Mitsumi-Laufwerk mit dem beigelegten Kabel an den CD-Audio-Eingang einer Soundblaster stöpseln will, hört nichts. Sogar der Kopfhörer-Ausgang des Laufwerks stellt sich auf einmal tot. Grund ist ein handfester Kurzschluss, denn bei Mitsumi ist der Stecker exakt verkehrt herum angeschlossen. Es gibt zwei Möglichkeiten, das Problem zu lösen: den Stecker mit einer Nagelfeile an beiden Seiten glatt feilen und dann falsch herum in die Soundblaster stecken oder mit sehr viel Fingerspitzengefühl die Drähte aus dem Stecker entfernen (geht, wenn man einen kleinen Widerhaken im Stecker mit einer Nadel oder einem Messer eindrückt) und vertauscht wieder einstecken. Aus 1234 muß also 4321 werden. Dies gilt



AUF DEM CD-ROM

...von PC Player plus finden Sie diesen Monat aktuelle Treiber-Updates für Philips, Creative, Mitsumi und SCSI-Laufwerke. Wir reden mit weiteren Herstellern, um in zukünftigen Ausgaben noch mehr aktuelle CD-ROM-Treiber für Sie bereitzustellen.

nur für Original-Soundblaster der Firma »Creative«. Wenn Sie einen »Sound Blaster 4.0« oder ähnliches der Firma CPS besitzen, müssen Sie die Kabeloperation wahrscheinlich nicht über sich ergehen lassen.

Creative und Matsushita: Kleine, feine Unterschiede

Wie schon mehrfach berichtet, produziert die Firma Matsushita (die Konzernmutter von Panasonic) ein preiswertes Doublespeed-Laufwerk namens CR-562B. Von Creative Labs gibt es das gleiche Laufwerk zu

kaufen, allerdings mit geändertem ROM und der Bezeichnung 563B. Obwohl die beiden bis auf einen Aufkleber und eine Zahl im ROM absolut identisch sind, lassen sich die

Creative-Treiber nicht mit dem 562er benutzen (siehe auch Technik-Treff in Ausgabe 9/94). Deswegen gibt es zwei verschiedene Treiber: Den SBCD.SYS (von Creative Labs) und den CDMKE.SYS (von Matsushita). Letzterer ist nur in der veralteten Version 4.04 zu haben, SBCD.SYS gibt es inzwischen als Version 4.19.

Theoretisch ist es möglich, den SBCD.SYS-Treiber so zu verändern, daß er auch mit dem 562 funktioniert. Dazu müssen die Bytes »b5 b6 b3« mit einem Diskeditor in »b5 b6 b2« geändert werden. Allerdings verletzen Sie damit das Copyright der Firma Creative und können mit keinerlei Support rechnen. Auch ist fraglich, ob dieser Kniff in Zukunft funktioniert oder ob sich Creative neue Tricks der Ausspernung einfallen läßt.

Beim CDMKE.SYS kann man die Adresse auf zwei verschiedene Arten einstellen. Mit »P:x« geben Sie die Adresse an, wenn Sie eine eigene Interface-Karte verwenden. Ist das Laufwerk hingegen an einen Soundblaster angeschlossen, müssen Sie »SBP:x« angeben, wobei x der Basis-Adresse Ihres Soundblasters entspricht. Beim SBCD.SYS hingegen gibt es nur den Wert »P:x«, der in diesem Fall die Basis-Adresse der Soundkarte enthalten muß. Verwenden Sie das Laufwerk trotzdem nicht direkt an einer Soundblaster-Port sondern mit einer separaten Karte, können Sie mit »P/x:T:2« ein Interface mit Adresse x benutzen.

Der Treiber erlaubt, bis zu 4 CD-ROMs anzusprechen. Diese müssen auf der Rückseite entsprechend »gejumpert« werden; ein Laufwerk erhält dann die Nummer 1, ein weiteres die Nummer 2, usw. Wer nur ein Laufwerk hat, kann durch Angabe des Parameters »N:1« die Boot-Zeit verkürzen, weil sonstens der Treiber alle vier Laufwerke prüft. Beim Creative-Treiber hat man das Verhalten inzwischen genau umgestellt: Gibt man nicht »N:x« an, geht der Treiber davon aus, daß es nur ein Laufwerk gibt und ignoriert die anderen. Deswegen gibt dort »N:1« keinen Geschwindigkeitsgewinn.

Wenn Sie als alter Fan von Creative noch das Singlespeed-Laufwerk besitzen, brauchen Sie es nicht auf den Müll zu wer-

CD-ROM

Panasonic 562B, double-Speed 257,
562B, Controller, Treiber, Kabel 277,
Mitsumi FX001D, double speed-Contr. 237,
Auch double Speed, DIGITALER VIDEO
Audio, 500KB/s 64K Buffer 227,
Toshiba 3401 double-Speed+Caddy 477,
Toshiba 3401 + SCSI-Controller 677,
Toshiba 4101 NEU, double speed, SCSI 367,
NEC Multi-3X, 31, 3FACH-SPEED
460KB/200ms 666,
CD-VLD-Titel (Alternativ) 97,
EROTIK 1 oder 2 3.500GF 311,
EROTIK-CD's ab 277,
Erotik-CD-Film ab 477,
CD-FILM 90min 64,
ALTERNATIVES 311

FESTPLÄTTE

- Western D. 340MB-12ms 367,
- Western D. 420MB-12ms 367,
- Quantum 340MB-12ms 367,
- Quantum 540MB-12ms 487,
- alt. SCSI 460MB-12ms 484,

Motherboards/Steckkarten

ALLE VLB-Boards mit 3xVLB-Slot, ZIP-Sock.,
25.33/40.50/66MHz mögl., SIS-Chipsatz, max.
16MB RAM, 24Months Garantie, PCAT Ready
VLB Upgrade-K, Board OHNE CPU 197,
W32P VLB VGA, IMB max. 2MB 227,
CPU 486/50-66MHz, AMD, AMD,
486/50-66MHz Aufsteiger-Paket, Upgrading
bis D2-66, VLB-Board, int. 5X40CPU 345,
MEGA EVA-W22, VLB oder PCI 387,
Audio Kabel Treiber 301,
GVC-M22, 14.400 x gute Testergebn. 237,

Caddy's 13, Pan. 562B ab 257, 15MB W32P/MB max. 2MB 237, SONY CDU33 ab 237, TOWPARE CD's 24, — SEHR KURZE LIEFERZEITEN !! — A. Kaufmann - Buchhändler 35 - 76193 Rnd Wilmshd TEL: 07081/2763 Tel/Fax: 3763

TOPSHARE

Erika Röpke
Wilhelm Buschstr.41
38723 Seesen-Rhüden
Tel.05384/1680
Fax. 05384/280
BTX ropke#

Bei Bestellung von
mindestens 3CD's
1 Überraschungs CD
GRATIS

Erotik CD-ROM
ab 18 Jahren nur gegen
Alternachweis

3 D Dream Girls 89,-
(mit 3D-Brille)
Amateur Models 59,-
American Girls 4+2je 69,-
EROTIS 39,-
Local Girls 39,-
Pin Up Girls 2 59,-
Kersterman 39,-
Strip Poker 25,-
Striptease 59,-
Tropical Girls 59,-
Wet Dreams 1-3 je 28,-
Woman of Venus 35,-
Zipder Erotik Spiele 28,-

7th Guest 89,-
Beneath a Steel Sky 85,-
Chessmaster 4000 49,-
Critical Path 69,-
Iron Heist 59,-
Mad Dog McGee II 85,-
Mega Race 59,-
Microman 65,-
Quantum Gate 69,-
Shuttle 59,-

Sonderservice für Berliner Kunden:
Abholservice in Berlin
geliehenes CD + 20 Minuten Kautionskauf
kostenlos! Lernen & Spaß im PC!
Güterstraße 33 10557 Berlin
Mo-Fr 12-18; Sa 10-14 Uhr

Beates: A Hard Days Night
Crossword Standby 55,-
Das Große Lexikon 39,-
DTP Grafiken (mit Handb.) 69,-
ELVIS ON CD-ROM 53,-
GLOBAL EXPLORER 129,-
Illusionen in 3D (Stereo) 29,-
Microsoft Bookshelf 149,-
Microsoft Cinema 94 99,-
Microsoft Encarta 94 149,-
Multimedia Märchenstunde 35,-
Night Owl 13 49,-
Pegasus Windows 49,-
Rock'n Roll Years 49,-
Sunjet Sept 94 (Doppel CD) 39,-
Thermapack deutsch 79,-
Virtual Workshop 69,-
Virtual 3D (mit 3D-Brille) 59,-
DER NEUE IPE PACK VOL.2 89,-

DISKETTESPIELE z.B.
Thermapack 72,-
Steiffighter 2 30,-
Beneath a Steel Sky 66,-
A-Train 41,-

Versandkosten:
Vorkasse 5,-DM
Nachnahme 10,-DM
Ausland nur Vorkasse 10,-DM

Gutschte 5,- DM
wird beim Kauf von
CD-ROM
angerechnet
Preisliste kostenlos!
Pro Bestellung einmal zsp 1104

Eduard Bauer Versandhandel

Am Krensch 10 - 82243 Könnern/Leine

CD-ROM's, z.B.:

Beate 3.500 GF CD	DV	39 90
Burning Steel 2	DV	64 90
Control Interface	DA	94 90
Crossword (Lebensweise Version)	DV	59 90
Der Patient	DV	44 90
EDUCOM 1 (Hilfen 2nd Edition (90 Levels))	DA	54 90
Dream Web	DV	94 90
Electronic Automobile & Sperrungen	DA	64 90
Falcon Gold 2.0 (incl. alle Missionen)	DA	114 90
FIFA International Soccer	DA	79 90
Fishermen's Journey	DV	69 90
Happo House of Simulations	EV	49 90
Harry Potterland	DV	80 90
Latin Arts Classic Hilarities	DA	119 90
NHL Hockey 91	DA	34 90
Pressures & Strike Commander	EV	94 90
The Hidden Letters (Indische Sprache)	DV	89 90
Vista Pro 1.0	DV	124 90
Wing Commander 1 & 2 Deluxe	EV	70 90
Wing Commander Armada	DA	94 90

54,- Best.-Preis, anst. Tel./Fax 09637/86631

Erotik-CD's, z.B.:

Wet Dreams Vol. 1 (3 CDs)	EV	59 90
Deep-Down Erotic Images	EV	53 90
Deep Throat (P&B)	EV	64 90
1 Extreme Erotic Girls	DA	41 90
Pin Up Girls 2	DA	59 90

Lesen: CD's nur gegen persönlich vorgetragene Alternativen
Kupon des Kunden unter Drucklegung nach möglich

Neueste & Sonderausgaben: BTX, Medien und Internet oder
sonstige Preisliste anfordern

TEL.: BAUER CD-ROM

Neueste Kataloge & Sonderausgaben nach möglich (kündelnd)

Euro-News Magazine (kostenlos & unverbindlich mit)

IBM PC 3.5", z.B.:

Beate 3.500 GF	DV	79 90
Burning Steel 2	DV	94 90
Chess Master	DV	64 90
Duke V	EV	84 90
Gravitation Plot	DA	79 90
Labyrinth	DV	94 90
System Shock	DA	94 90
Systech 2	DA	94 90
Systech 2 (Das schwarze Auge 2)	DV	99 90
Harlequin: Nancy 19 (111)	EV	11 90
*11 Bulet Sie in Form stand bei Drucklegung auch noch Int. de Super-Kunden-Preis!!!		

PC Hardware, z.B.:

ACTION COPY 1980	EV	159 00
ORCIDY Sound Drive E7	EV	199 00
Intimate »Pausenzeiten« verheißt		

Versandkosten: Nachnahme 6,50 DM
Vorkasse (Betreiberbuch und Lautsprecher) 6,50 DM



fen. Das Laufwerk kann als Nummer 1 weiter betrieben werden; das neue Doublespeed kriegt dann die Nummer 2 und der Treiber wird auf zwei Laufwerke eingestellt. Das langsame Laufwerk mit Caddy kann nun beispielsweise für CDs verwendet werden, die Sie immer wieder mal brauchen und selten wechseln, beispielsweise ein Lexikon.

Wer sein Laufwerk, aus welchen Gründen auch immer, in einem Singlespeed-Modus betreiben will, kann dies mit »S:S« tun. Der Parameter »S:D« schaltet theoretisch auf Doublespeed um, aber der Modus ist ja sowieso normalerweise aktiv. Glücklicherweise gibt es bei diesem Laufwerk keine Probleme mit Interrupts und DMAs, da der Treiber rein im Software-Modus arbeitet.

Sonys ungleiche Brüder

Die Sony-Laufwerke CDA-31 und 33 sehen fast gleich aus; das eine können Sie aber theoretisch gar nicht kaufen. Beim 31er-Modell handelt es sich um ein sogenanntes OEM-Laufwerk, welches PC-Herstellern in großen Stückzahlen verkauft wird, damit diese das Laufwerk ob Werk in PCs einbauen können. Trotzdem tauchen immer wieder diese Laufwerke in neutraler Verpackung bei Händlern auf. Es ist nicht illegal, diese Laufwerke zu besitzen. Aber es kann Ihnen passieren, daß Garantie-Ansprüche verloren gehen, weil das Laufwerk nicht für den Einzelverkauf gedacht ist. Normalerweise liegt den Sony-Laufwerken eine Interfacekarte bei, die wie bei Mitsumi verschiedene Modi mit und ohne DMA-Betrieb anbietet. Auch hier gilt: DMA macht die Daten zwar nicht schneller, verbraucht aber weniger Rechenzeit auf PC-Seite. Beim DMA-Transfer kann der PC also nebenbei die

Videos besser entpacken oder mehr Grafik auf den Bildschirm schaufeln. Wenn DMA-Transfer auf Ihrem PC einwandfrei funktioniert, sollten Sie ihn also unbedingt aktivieren.

Auch sonst haben das Sony- und das Mitsumi-Interface viele Gemeinsamkeiten. Auf manchen Soundkarten von Aztech gibt es deswegen einen Mitsumi-Port, der mittels eines Adapters in einen Sony-Port verwandelt wird. Leider funktionieren mit dieser Lösung nur die Treiberprogramme von Aztech und nicht die original Sony-Treiber. Das kann im Einzelfall zu Problemen führen. Deswegen: Wenn Sie den Steckplatz im PC frei haben, verwenden Sie am besten die original Sony-Interface-Karte.

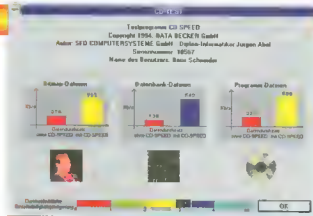
Der Treiber SLCD.SYS (aktuelle Version: 1.73a) bietet weniger Optionen als die seiner Kollegen. Als wichtigstes müssen

Sie den Port angeben, auf den die Interface-Karte eingestellt ist. Das geht mit »B:x« wobei »x« für Hex-Adresse steht. Wenn Sie den DMA-Modus verwenden wollen, müssen sie als nächstes »M:D« angeben. Gibt es unerklärliche Fehler, probieren Sie stattdessen einfach »M:P«, welches den DMA-Transfer ausschaltet. Mit »T:x« geben Sie den verwendeten DMA-Kanal an, der auch mit dem auf der Interface-Karte eingestellten Wert übereinstimmen muß.

Wenn Sie kein Cache-Programm wie »Smartdrive« verwenden, lohnt es sich, den Parameter »/K« anzugeben, der einen kleinen internen Cache einrichtet. Dieser macht sich hauptsächlich bei Zugriffen auf mehrere Directories bezahlt. Sollten Sie hingegen Smartdrive oder ein anderes Programm einsetzen, sparen Sie durch Löschen dieses Wertes etwas RAM. Um zu sehen, welche Werte vom Treiber aktiviert werden, setzen Sie an das Ende der Zeile »/C /V«. Dadurch erhalten Sie eine längere Aufstellung der ganzen Treiber-Internia. Wenn das Booten schneller gehen soll, lassen Sie C und V einfach wieder weg. (bs)



Die Sony-Drives CDU 31 und 33 werden oft verwechselt; zwar haben beide ähnliche technische Daten, doch das 31er sollte eigentlich beim Händler gar nicht zu kaufen sein.



Die Analyse-Programme von CD-Speed versprechen Geschwindigkeitsgewinne, die Computerspieler aber kaum bemerken werden

MEHR SPEED?

Van der Düsseldorf-Firma Data Becker vertrieht uns das Programm »CD Speed«, welches vollmundig »Arbeiten wie von Festplatte« verheißt. Das Versprechen stimmt – aber nicht für den typischen Computerspieler.

CD Speed legt auf der Festplatte des PCs einen CD-ROM-Cache an. Bis zu 20 MByte der aktuellen CD, darunter die komplette Verzeichnisstruktur, werden dann von der Harddisk gelesen, was ohne Zweifel um einiges schneller als ein CD-Zugriff ist. Das hat natürlich einen Haken: Der allererste Zugriff auf eine Datei dauert länger, da sie ja nicht nur ins RAM gelesen, sondern auch auf Festplatte geschrieben wird. Leider machen Spiele, besonders die mit Videoszenen, sehr viele »erster« Zugriff auf Dateien. Die Zwischenspeicherung ist da oft für die Katz, weil die geachte-

ten Daten nur selten wieder verwendet werden können.

Anders ist die Arbeit mit Programmen auf CD-ROM, beispielsweise Carol Draw. Da kann CD Speed insbesondere bei mehrfachen Aufrufen erhebliche Geschwindigkeitsvorteile bringen.

Die ziemlich komplexe Installation des Produkts (es benötigt sowohl EMS- wie XMS-Speicher gleichzeitig und läuft deswegen erst gar nicht ohne Memory-Manager) löst die Lust auf CD Speed noch weiter sinken. In nur wenigen Fällen kann es mehr Tempo als »SmartDrive« bieten, welches keine Daten auf Festplatte schreibt und so seine Bremse bei den Einzelzugriffen darstellt. Wer es jedoch für Anwendungssoftware braucht, kann für nur 69 Mark in jeder Buchhandlung oder bei Data Becker, Düsseldorf, zuschlagen.

Der
Film zum
Mitspielen auf
4 CD-ROMs

UNDER A

KILLING MOON



**Erleben Sie den "ersten
wirklich interaktiven
Film" auf vier CD-ROMs!**

Bringen Sie Ihren Trenchcoat in die Reinigung, denn hier spielen Sie in der Rolle von Tex Murphy, seines Zeichens Privatdetektiv, die Hauptrolle in einem exzellenten Kriminal-Abenteuer. Treffen Sie Hollywood-Stars wie Russel Means (DER LETZTE MOHIKANER), Brian Keith (PARENT TRAP) und Margot Kidder (SUPERMAN), während Sie sich frei in einer virtuellen Welt bewegen! Mit über drei Stunden Filmaufnahmen und 21 weiteren Schauspielern ist UNDER A KILLING MOON ein echter Meilenstein.

Das Multimedia-Ereignis für Sie! Lauffähig mit MS-DOS-Computer (ab 386er, SVGA, Festplatte, 4MB RAM, CD-ROM-Laufwerk) Wir wünschen gute Unterhaltung!



ACCESS™

EMP

Direkt bestellen bei (Coupon einschicken, faxen oder anrufen):

**EMP Handelsgesellschaft mbH, Postfach 17 21
49811 Lingen**

Bitte schicken Sie mir folgendes Programm sofort bei Veröffentlichung:
UNDER A KILLING MOON (Erscheinungstermin voraussichtlich Ende September)
auf 4 CD-ROMs, DM 139,99

- ☐ per Post-Nachnahme (zzgl. 9,90 Porto, Verpackung und Nachnahmegebühr)
☐ per Vorkasse (zzgl. DM 5,- Porto und Verpackung/Scheck anbei)

Name: _____

Strasse: _____

PLZ: _____ Ort: _____

Datum, Unterschrift (bei Minderjährigen
bitte der Erziehungsberechtigte)

**Tel: 05 91 / 9143-11
Fax: 05 91 / 9143-20**

HEXE STATT SOCCER

Andrew Spencer ist zurück. Der Programmierer des legendären C 64-Sportspiels »International Soccer« veröffentlicht demnächst das 3D-Adventure »Ecstatica«. Was Andrew in den letzten zehn Jahren getrieben hat, verrät er in diesem Interview.

Andrew Spencer? Nie gehört. »International Soccer«? Ach, war das nicht das tolle Fußballspiel für den Commodore 64? Andrew Spencer – hat der das damals nicht programmiert? Ja, was war er denn die letzten zehn Jahre? Fragen über Fragen, die Andrew Spencer nach seinem Auftauchen aus der Versenkung beantwortet. Anlaß ist sein neues Spiel »Ecstatica«, das im November von Pygnois auf CD-ROM veröffentlicht wird. Der öffentlichkeitscheue Programmierer plauderte beim Interview nicht nur über die vergangenen Jahre, sondern vor allem über sein neues Spiel.

PC PLAYER: Wir haben gehört, daß Du seit fünf Jahren an »Ecstatica« arbeitest. Hast Du sonst nichts getan und läßt sich dieser Aufwand eigentlich rechtfertigen?

ANDREW: Oh ja, es waren gut fünf Jahre und es ist sehr wohl gerechtfertigt. Ich habe nur rund sechs Monate etwas anderes gemacht, so mit Pop und Video und habe mit Captain Sensible gearbeitet. Einer der Gründe für meine Rückkehr in die Szene war schlichtweg die Tatsache, daß ich kein Geld mehr



„Warum ich zurückkam? Ich hatte kein Geld mehr!“

hatte! Die Idee zu Ecstatica entstand schon vor zehn Jahren und hat sich natürlich mittlerweile verändert, aber der Grundgedanke blieb gleich.

PC PLAYER: Hast Du die ganze Zeit über allein gearbeitet?

ANDREW: Alain Maindran, ein Franzose, hat mich beim Design und teilweise bei der Story unterstützt, außerdem ist er der Grafiker. Es ist sein erstes großes Spiel.

PC PLAYER: Was war Dein Ziel, als Du mit dem Programm begonnen hast?

ANDREW: Ich wollte ein interaktives Adventure und habe viel gelernt, als es sich im Lauf der Zeit entwickelte. Aber das Ziel war immer, weiter zu gehen als andere Spiele und ein kreatives Medium zu präsentieren.

PC PLAYER: Gibt es eine tiefere Bedeutung des Namens »Ecstatica«?

ANDREW: Ich hab's in einem Wörterbuch gefunden und es bedeutet »alte Hexe«. Ein weiterer Grund ist eine Anspielung auf die Droge.

PC PLAYER: Vor fünf Jahren war der Amiga nach die Spiele-Kiste Nummer 1. Hast Du Dich erst später auf den PC umgestellt und wenn ja, was war am schwierigsten daran?

ANDREW: Ja, ich habe Ecstatica ursprünglich auf dem Amiga angefangen und es dann für den PC umgeschrieben. Nach International Soccer wollte ich kein Spiel mehr nur für eine Maschine schreiben.

Für den Amiga sieht's jetzt aber schlecht aus, da er nicht schnell genug ist. Die Ellipsen sind halt besonders hart.

PC PLAYER: Könntest Du mal erklären, was Ellipsen sind?

ANDREW: Ellipsen sind aus Kreisen aufgebaut. In Spielen wie »Alone in the Dark« werden die Figuren mit geraden Linien dargestellt und sehen entsprechend kantig aus. Also machen wir alle Ecken rund und haben keine Spitzen mehr.

Die Idee entstand aus Cartoons, die mit runden Formen gemacht werden. Wenn man genügend Dreiecke verwendet, geht es zwar auch, aber mit Ellipsen ist es einfacher.

PC PLAYER: Apropos: Dein Spiel sieht Alone in the Dark ja sehr ähnlich. Machst Du Dir deswegen keine Sorgen?

ANDREW: Alone in the Dark ist völlig anders und ich würde mir erst dann Sorgen machen, wenn es andere besser machen als wir. Bei Bewegungen zeigen die Ellipsen, was sie können; im Gegensatz zu den eckigen Polygonen. Körperbewegungen sehen



„Ecstatica ähnelt mehr einem Cartoon als dem eckigen Alone in the Dark!“

echt aus und die Reaktionen sind weicher und präziser, alles ist natürlicher. Das ganze ähnelt mehr einem Cartoon als dem eckigen Alone in the Dark.

PC PLAYER: Warum geht es genau in Ecstatica und was unterscheidet es nach von anderen Spielen?

ANDREW: Das Interface funktioniert ohne Menüs und Icons, man sieht also den vollen Bildschirm. Die Story spielt im Mittelalter, man wählt entweder einen Mann oder eine Frau als Spielfigur aus, die zu Beginn eine Brücke überquert und in ein Dorf reitet. Wir sehen, daß es hier keine Menschen gibt, alles scheint ziemlich bizarr zu sein und wir spüren etwas Böses. Über die Brücke zurückkehren kann man nicht und so



Einige Kampfszenen bei Ecstatica wirken ziemlich makaber



50 verschiedene Monster machen dem Spieler das Leben schwer

Hier sieht man schön die runden Formen, die durch das Ellipsoiden-Grafiksystem erzeugt werden

entdeckt der Spieler, daß in dem Dorf eine Frau – die alte Hexe – schwarze Magie betreibt. Davon muß man das Dorf befreien und die Leute retten. Es gibt 250 Schauplätze, 50 Monster, viele Puzzles und einige sehr makabere Szenen. Außerdem verändert sich die Stimmung des Spiels, je tiefer man hineingerät.

PC PLAYER: Wie wichtig sind die Soundeffekte und die Musik?

ANDREW: Sehr wichtig! Wir haben ein Team aus Liverpool, die erledigen das für uns. Die Musik paßt sich der Stimmung an und verändert sich ständig, je nachdem, was der Spieler unternimmt. Das ist schwierig, aber da die Musik sehr wichtig ist, wurde es intensiv ausgearbeitet.

PC PLAYER: Hast Du Dir das Programmieren selbst beigebracht oder es studiert?

ANDREW: Ich bin durch die wissenschaftliche Abschlußprüfung an der Yorker Uni gerasselt, das war meine einzige Ausbildung. Ich hab's mir also selbst beigebracht.

PC PLAYER: Man kennt Dich als Programmierer von International Soccer auf dem C 64. Ist das ein Handicap?

ANDREW: Ich habe nie besonders viel Feedback auf dieses Spiel erhalten, sondern ging vielmehr danach auf Tauchstation und hatte mit der Computerszene nicht viel zu tun. Erst kürzlich habe ich von

neuen Fußballspielen wie »FIFA Soccer« oder »Kick Off« gehört. Ich bin mir sehr bewußt, daß mich die Leute jetzt als den Typen ansehen, der das berühmte Fußballspiel für den C 64 schrieb, aber das ist mir nicht unangenehm.

PC PLAYER: Könnten die Leute über Dein neues Spiel sagen: »Es sieht toll aus, aber es spielt sich schlecht«?

ANDREW: Hmm. Es tut sich sehr viel in »Eccatation«. Man kontrolliert das Spiel, es hat nichts mit »7th Guest« zu tun. Ich muß das so direkt sagen, denn nette Grafik ist nicht genug; der Anwender muß selbst entscheiden können, wo in der großen Spielwelt er hinsteuern will. Aber ich habe nicht viele andere Spiele gesehen.

PC PLAYER: Denkst Du schon an das nächste Projekt?

ANDREW: Derzeit arbeiten wir hart an der Fertigstellung des Spiels, aber vielleicht wird es einen zweiten Teil geben oder andere Programme, die auf dem selben System basieren. Vielleicht was mit Science-Fiction Handlung.

PC PLAYER: Hast Du ein Lieblingspiel?



ANDREW: Ich spiele nicht viel am Computer, aber mich haben Alone in the Dark und Doom beeindruckt. Ich glaube, wenn ich Doom geschrieben hätte, könnte ich ein nettes Finanzpolster haben... Allein mag übrigens Civilization.

PC PLAYER: Vor welcher Person der Computerindustrie hast Du am meisten Respekt?

ANDREW: (Stille)...Hm... Ich war nie ein großer Fan der Computerindustrie...

PC PLAYER: Angenommen, Du hättest einen Wunsch in der PC-Welt frei, der sofort erfüllt wird...

ANDREW: Dann bitte ein weltweites Standard-System mit der gleichen Grafikkarte, Soundkarte und so weiter. Es würde alles viel einfacher machen! Manchmal dauert es ewig, bis ein Spiel auf allen Systemen läuft. (fs)

TOPGAME

Sammel-Telefon:
07556/710300

Fax:
07556/710399

CD-ROM	CD-ROM	CD-ROM	CD-ROM	CD-ROM	CD-ROM
1942 Pacific Air War DA 94,90	Des Schwarze Auge 2 DV *80,90	Mechwarrior 2 DA *Vorb.*	CD Rebel Assault DV 80,90	CD The 11th Hour DA *121,90	CD Rebel Assault DV 80,90
Acas of the Deep DV *80,90	Death or Glory DV *87,90	Pacific Strike DA 87,90	CD Rise of the Robots ?? *Vorb.*	CD The 11th Hour DA *121,90	CD Rise of the Robots ?? *Vorb.*
Delta V EV *94,90	Delta V EV *94,90	Pinnal Dreams Data DA 35,90	CD Sam & Max DV *84,90	CD The 11th Hour DA *121,90	CD Sam & Max DV *84,90
Anstoss World Cup DV 53,90	Der Glou DV 80,90	Pizza Connection DV 87,90	CD Star Trek: Generations DV *Vorb.*	CD The 11th Hour DA *121,90	CD Star Trek: Generations DV *Vorb.*
Armored Fist DA *87,90	Der Pfler DV 80,90	Ravenloft DV 80,90	CD Star Trek: Generations DV *Vorb.*	CD The 11th Hour DA *121,90	CD Star Trek: Generations DV *Vorb.*
Aufschung Ost DV 87,90	Die Siedler DV 80,90	ROM Gold DV 80,90	CD Star Trek: Generations DV *Vorb.*	CD The 11th Hour DA *121,90	CD Star Trek: Generations DV *Vorb.*
Battle Isle 2 DV 80,90	Elder Scrolls: Arena DV *80,90	Sim City 2000 DV 87,90	CD Star Trek: Generations DV *Vorb.*	CD The 11th Hour DA *121,90	CD Star Trek: Generations DV *Vorb.*
Beneath a Steel Sky DV 73,90	F-14 Fleet Defender DA 94,90	Star Trek 2 DV 87,90	CD Star Trek: Generations DV *Vorb.*	CD The 11th Hour DA *121,90	CD Star Trek: Generations DV *Vorb.*
Bloodnet DA *87,90	FIFA Soccer DV 70,90	System Shock DV *87,90	CD Star Trek: Generations DV *Vorb.*	CD The 11th Hour DA *121,90	CD Star Trek: Generations DV *Vorb.*
BMP 3.0 Hattnok DV *87,90	Hanse DV 40,90	Theme Park DV 80,90	CD Star Trek: Generations DV *Vorb.*	CD The 11th Hour DA *121,90	CD Star Trek: Generations DV *Vorb.*
Burning Steel 2 DV *87,90	Indy 4 DV 46,90	Tie Fighter DA 80,90	CD Star Trek: Generations DV *Vorb.*	CD The 11th Hour DA *121,90	CD Star Trek: Generations DV *Vorb.*
Charbreaker DV *87,90	Indy Car Racing DV 80,90	Turkian 2 DV 87,90	CD Star Trek: Generations DV *Vorb.*	CD The 11th Hour DA *121,90	CD Star Trek: Generations DV *Vorb.*
Christoph Columbus DV 80,90	Indy Car Tracks DA 35,90	Ultima 8 - Pagan DV 87,90	CD Star Trek: Generations DV *Vorb.*	CD The 11th Hour DA *121,90	CD Star Trek: Generations DV *Vorb.*
Cool Spot DA 53,90	Ishtar III DV 73,90	X-Wing DA 87,90	CD Star Trek: Generations DV *Vorb.*	CD The 11th Hour DA *121,90	CD Star Trek: Generations DV *Vorb.*
	Legend of Kyandia 2 DV 80,90	Wing Armada DA *70,90	CD Star Trek: Generations DV *Vorb.*	CD The 11th Hour DA *121,90	CD Star Trek: Generations DV *Vorb.*
	Mad News DV 80,90		CD Star Trek: Generations DV *Vorb.*	CD The 11th Hour DA *121,90	CD Star Trek: Generations DV *Vorb.*

Versandadresse:

Topgame
Gewerbestr. 1
88690 Uhldingen

BTX:
*Hirt#

CD-ROM	CD-ROM	CD-ROM	CD-ROM	CD-ROM	CD-ROM
CD Anstoss + World Cup DV 87,90	CD Bioforge DV *87,90	CD Rebel Assault DV 80,90	CD Rise of the Robots ?? *Vorb.*	CD Sam & Max DV *84,90	CD Star Trek: Generations DV *Vorb.*
CD Battle Isle 2 DV 80,90	CD Der Glou DV 80,90	CD Rebel Assault DV 80,90	CD Rise of the Robots ?? *Vorb.*	CD Sam & Max DV *84,90	CD Star Trek: Generations DV *Vorb.*
CD Bioforge DV *87,90	CD Der Pfler DV 80,90	CD Rebel Assault DV 80,90	CD Rise of the Robots ?? *Vorb.*	CD Sam & Max DV *84,90	CD Star Trek: Generations DV *Vorb.*
CD Der Glou DV 80,90	CD Elder Scrolls: Arena DV *80,90	CD Rebel Assault DV 80,90	CD Rise of the Robots ?? *Vorb.*	CD Sam & Max DV *84,90	CD Star Trek: Generations DV *Vorb.*
CD Legend of Kyandia 2 DV 107,90	CD F-14 Fleet Defender DA 94,90	CD Rebel Assault DV 80,90	CD Rise of the Robots ?? *Vorb.*	CD Sam & Max DV *84,90	CD Star Trek: Generations DV *Vorb.*
CD Maniac Mansion 2 DV 94,90	CD Mega Race DV 67,90	CD Rebel Assault DV 80,90	CD Rise of the Robots ?? *Vorb.*	CD Sam & Max DV *84,90	CD Star Trek: Generations DV *Vorb.*
CD Myrt DV 121,90	CD Myst DA 121,90	CD Rebel Assault DV 80,90	CD Rise of the Robots ?? *Vorb.*	CD Sam & Max DV *84,90	CD Star Trek: Generations DV *Vorb.*
CD Outpost DV 87,90	CD Outpost DA 87,90	CD Rebel Assault DV 80,90	CD Rise of the Robots ?? *Vorb.*	CD Sam & Max DV *84,90	CD Star Trek: Generations DV *Vorb.*
CD Privileg DA 99,90	CD Privileg DA 99,90	CD Rebel Assault DV 80,90	CD Rise of the Robots ?? *Vorb.*	CD Sam & Max DV *84,90	CD Star Trek: Generations DV *Vorb.*
CD Raptor DA 64,90	CD Raptor DA 64,90	CD Rebel Assault DV 80,90	CD Rise of the Robots ?? *Vorb.*	CD Sam & Max DV *84,90	CD Star Trek: Generations DV *Vorb.*

— **Kostenlosen Katalog anfordern**

— Versandkosten: Lieferung per Post NR 10,50 DM. Vorkaufszahlung durch Giro-Konto: 2,50 DM. Express zuz. 7,- DM. UPS-Kaufmann: Gebühren entfallen.

— **Versand nur im Sicherheitskarton**

— EA = englische Version. DA = dt. Anf., DV = komplett Deutsch

— Preisänderungen: Druckfehler und Irrtümer vorbehalten

— **Händleranfragen erwünscht**

— **Kein Ladensverkauf - Selbstabhol. möglich**

— Wir akzeptieren auch Kreditkarten (VISA American Express)

— **Vorbestellungen sind jederzeit möglich !!**

— Bei Ausnahmeverweigerung berechnen wir DM 20,-

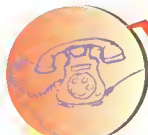
— **Spieler mit * waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar**

— **Weitere Systeme auf Anfrage !!**

Es gelten unsere AGB

Inserentenverzeichnis

ACE Christian Roos	139	GAMEPORT	107	Novatek	135
Althoff Computerspiele	141	Gametek	35, 39	OKAY – Soft	113
Astat Media	21, 43	Groß Elektronik	115	On-Line Service	85
Bauer Versandhandel	123	Henß Herbert	141	ORCHID Technology	151
Bit Brothers	117	IBM Deutschland Info	52	PC Oase	113
Bomico	152	ICP Verlag	97	Philips	45
Call and Play	121	Ikarion Software GmbH	103	Roskoden	139
CANON Deutschland	93	Impressions	119	Rotstift	23
CDV Software	49	INTEL GmbH	29, 31	Schubert	101
CK Software	117	JE COMPUTER	25	Sky Line	79
College Verlag	105	JES	63	Soft Power	115
Compaq Computer	19	Joysoft	75	Software Corner	65
ComputerShop Paetz	141	Karo Soft	61	Switpoly Enterprise	145
CPS Heidak	71	Kaufmann	123	Telemedia GmbH	81, 119
Cybersoft-Versand	13	KröGer	141	Top Games	127
Der Spieledealer	27	Media Point Vertrieb	11	Topshare	123
DMV Software	111	Media pro	107	Topware	127
DMV Vertrieb	4	Microprose	69	Traumfabrik	33
Dresdner Bank	59	Miro	76/77	US Gold Ltd	125
Dynamic Soft	87	Mirox Communication	101	Versand 99	41
Electronic Arts	2/3, 15, 47	Müller Computer Soft	131	Wial Versand Service	143
GALAXY	105	Mystic Games	139		



Spiel kaputt? Hardware will nicht? Treiber zu alt? Fast alle Spiele- und Hardwarefirmen haben Hotlines, bei denen Sie sich über Probleme mit Programmen und Steckkarten informieren können. Ab sofort finden Sie jeden Monat eine aktuelle Hotline-Liste in PC Player. Neben Telefonnummern gibt es auch, sofern vorhanden, die Mailbox-Nummer und das Campuserve-Forum, in dem der jeweilige Anbieter zu finden ist.

Bitte beachten Sie, daß es in den meisten Fällen unter diesen Nummern keine Spielertips gibt, sondern nur Hilfe zu technischen Anfragen. Bitte befolgen Sie auch die Sprechzeiten; gerade bei kleineren Softwarefirmen kann das Telefon nicht immer von den Programmierern bewacht werden.

Name der Firma	Hotline-Telefon	Sprechzeiten	Mailbox	Compuserve
Ascon	05241 - 39083	Mo-Fr, 10-12, 14-17 Uhr	05241 - 939300	-
Attic Entertainment	07431 - 54323	Mo-Fr, 10-17 Uhr	-	-
Aztech Systems	-	-	0421-1691782	-
Blue Byte	0208 - 450 88 88	Mo-Fr, 15-17 Uhr	-	-
Bomica	06107 - 80 81	Mo-Fr, 15-18 Uhr	06107 - 930 222	-
Coktel Vision	0033 1 46 01 46 50 (Frankreich)	Mo-So, 9-21 Uhr	-	-
Creative Labs	02131 - 102838	Mo-Fr, 10-18 Uhr	02131-919820	BLASTER
Cybardreams	siehe Bomica	-	-	GAMEAPUS
Electronic Arts	05241 - 26024	-	-	GAMEAPUS
Gravis	in Arbeit	Ma, Mi, Fr, 14-17 Uhr	-	-
Ikarian	0241 - 911 971	Mo-Fr, 9-13, 14-17 Uhr	-	-
Interplay	siehe Bomica	-	-	GAMEAPUS
Loosarts	siehe Softgold	-	-	GAMEAPUS
Max Design	00437 36 97 24 14 70 (Österreich)	Di, Do, 15-18 Uhr	-	-
Maxis	siehe Bomica	-	-	GAMEAPUS
Media Vision	-	-	089-61381-394	MEDIA/VISION
Microprose	05241/946 480	Di, 15-18 Uhr	-	GAMEAPUS
Mindscape	(England) 0044/444 246 333	keine Angabe	-	GAMEAPUS
Nea	00437 25 56 82 29 4 (Österreich)	Di, Do, 13-16 Uhr	-	GAMEAPUS
New World Computing	siehe Softgold	-	-	-
Navologic	siehe Softgold	-	-	GAMEAPUS
Neon	siehe Bomica	-	-	-
Orchid Technology	-	-	02131-80075	MULTIBVEN
Origin	siehe Electronic Arts	-	-	GAMEAPUS
Payngnosis	in Arbeit	-	-	-
Sierra	siehe Bomica	-	-	GAMEAPUS
Sir-Tech	siehe Softgold	Ma, Mi, Fr, 16-18 Uhr	in Arbeit	GAMEAPUS
Softgold	02131 - 905110	Mo-Fr, 11-18 Uhr	-	-
Software 2000	05241 - 986011	-	-	GAMEAPUS
Spectrum Halabaye	siehe Microprose	-	-	GAMEAPUS
SSI	siehe Softgold	-	-	GAMEAPUS
US Gold	0044 21 326 6418 (England)	Mo-Fr, 10-18 Uhr	-	-
Vobis	-	-	02405 18067	-
Virgin	in Arbeit	-	-	-

Alle Angaben in dieser Liste wurden von uns geprüft, werden aber ohne Gewähr an Sie weitergegeben. Wenn Sie eine Firma in dieser Liste vermissen oder vielleicht sogar selbst in der Hotline-Liste auftauchen wollen, schreiben Sie bitte eine Postkarte an die Redaktion. (bs)

TIPS & TRICKS

ab Seite

- Battle Isle II Scenery-CD ..130
- Betrayal at Krondor.....130
- Comanche.....130
- Raptor130
- Theme Park.....130
- Zool 2.....130
- Battle Bugs.....132
- Colonization.....138
- Doom II.....140
- Mad News140
- Technik-Treff145



Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit!
Unsere Anschrift lautet: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Gruber Str. 46 a, 85586 Pasing

BEACHTEN SIE DABEI JEDOCH FOLGENDES:

- Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt's natürlich Geld. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark. Bitte vergessen Sie daher nicht, auf dem Anschreiben neben Ihrem Absender auch die Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an uns geschickt wurde; er darf nicht gleichzeitig anderen Verlagen zur Veröffentlichung vorliegen.
- Längere Textbeiträge sollten als Files auf Diskette eingeschickt werden (»Ward«- oder ASCII-Format). Karten oder Bilder nehmen wir gerne als Bilddateien entgegen (GIF-, PCX-, BMP- oder LBM-Format). Bitte auch bei Disketteneinsendungen ein kurzes Anschreiben beifügen, aus dem hervorgeht, welche Beiträge sich auf der Diskette befinden.
- Wir können Ihnen aus Zeitgründen leider keine individuellen Spielertips geben - weder fernmündlich noch schriftlich.

KLEIN & FEIN

ZOOL 2

Frust bei »Zool 2«? Dann werden Ihnen die Cheats von Andreas Hallmeyer aus München weiterhelfen. Geben Sie während des Titelbilds »Cremala« ein, gibt es zehn Leben für Zool, mit »Vision« sind es sogar 20. »Tough Guy« macht unseren Helden unbesiegbar, »Oldenemys« gibt Ihnen unbegrenzte Zeit und mit »Alcanta« verfügt Zool über 99 Bonusgegenstände. Unbegrenzt viele Smartbombs erhalten Sie mit der Eingabe von »Kickass« und mit »Bumblebee« gelangt man durch Drücken von »Return« schließlich in den nächsten Level.



Mit kleinen Cheats hat Zool 20 Leben mehr oder springt gleich in den nächsten Level

BATTLE ISLE II SCENERY-CD

Nächtelanges Spielen der Battle Isle II Scenery-CD »Das Erbe des Titans« wird vom Erfolg gekrönt. Michael Hong aus Erding hat uns die kompletten Levelcodes für den Ein- und Mehrspieler-Modus geschickt und wir wollen Sie Ihnen nicht vorenthalten. Hier die Levels für Solospieler:

Level	Code
Die Höllen-Insel	Halleka
Der Brückenkopf	Bracken
Die Schlacht am Geleis	Amgefin
Der Hafen im Süden	Hasenol
Worb in Sicht	Waringa
Wer rettet Brit?	Britigi
Der Gegenschlag	Gegagol
Der Ansturm	Anlurax
Drog	Gradate
Die Dokumente	Drannox
Darag und Dengh	Durdera
Die Halner Insel	Halinin
Hallwa wird frei	Walhaki
General Denghs Rückkehr	Selluxa
Das Industriegebiet	Indusol
Die Verfolgung	Wedallik

Und nun die Paßwörter für die Mehrspieler-Levels:

Level	Spieler	Code
Die sechs Fürsten	6	Furstan
Die Zwergstaaten	4	Galtrax
Der Kerbathsee	2	Elgoniw
Die Inseln	6	Lopirat
Arena	2	Agretj
Die Basis in den Bergen	3	Feltong
Die Flieger des Sieges	2	Wilkras
Die Sümpfe	2	Meklara
Die Hähnenbomber	2	Halitus
Der Wettlauf	4	Nerting

COMANCHE

Treibstoff nach Wunsch, unbegrenzt viele Waffen und Reparaturen bei Bedarf wünscht sich wohl jeder »Comanche«-Pilot hin und wieder. Ralf Janssen aus Leer hat einen versteckten Cheat-Modus gefunden. Sie müssen mit einem Hex-Editor (auf eigene Gefahr – also vorher eine Sicherheitskopie anfertigen!) in der Datei »Comanche.exe« das Wort »cheat« suchen. Dieses wandelt man in »cheat« um, indem die Zahl 43 für das »C« eingegeben wird. Nach dem Abspeichern erscheint in der Menüleiste die neue Option »Cheats«, mit der Sie all die kleinen Goodies aufrufen können.



Mit unserem Trick tanken Sie Ihren Hubschrauber nach Belieben auf

THEME PARK

Die Tips zu Bullfrogs »Theme Park« reißen nicht ab. Jan-Philipp Petersen aus Bremen empfiehlt, statt Ihrem Spitznamen »Demo« einzugeben und dann »Spiel fortsetzen« zu wählen. Schon steht Ihnen ein kompletter Vergnügungspark zur Verfügung. Hannes Masser aus Innsbruck/Österreich hatte mit der Ein-

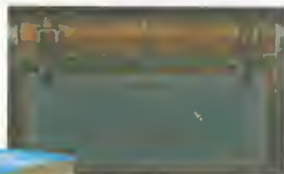
gabe von »Disneyland« als Parknamen Erfolg: Damit kann man ohne Darlehen ins Spiel einsteigen.

RAPTOR

Die Programmierer von »Raptor« feiern offensichtlich gut und oft, denn sonst hätten sie nicht ihre Geburtstage in Form kleiner Gags ins Spiel verewigt. Unser Leser Johannes Griesser aus Innsbruck/Österreich hat schon kräftig mitgefeiert. Wenn Sie auch bei der Party dabei sein wollen, stellen Sie mit dem »Date«-Befehl doch einmal die Uhr Ihres Rechners auf den 16.5. oder den 28.8. und sie hören die Programmierer fürchterlich albern die Erkennungsmelodie von Apogee nachjaulen. Während des Spiels dürfen Sie sich über nichts mehr wundern, schon gar nicht, wenn irgendwelche Tiere über den Bildschirm flitzen und Sie beschießen.

BETRAYAL AT KRONDOR

Auch ohne Hex-Betrügereien läßt sich im Rollenspiel »Betrayal at Krondor« ein sinnvoller Cheat-Modus aufrufen, wie unser Leser Jakob Hapbach jun. aus Ebertshausen herausgefunden hat. Rufen Sie im laufenden Spiel die Overhead-Karte auf und drücken dann die rechte Shift- und die »A«-Taste. Das »A« finden Sie ganz links oben auf der Tastatur, direkt unter



Im Cheat-Center gibt es allerlei nützliche Gegenstände für geplagte Rollenspieler

Escape. Auf amerikanischen Keyboards kann es übrigens auch das »~« sein. Anschließend taucht ein neuer Bildschirm auf, ähnlich den Screens mit den Moredhel-Truhen. Über die Code-Räder muß je nach Kapitel ein vierstelliger

Kapitel	Code
1	6478
2	9216
3	7702
4	2131
5	5052
6	0680
7	0194
8	4743
9	9995

(fs)

Kraftstoff für Ihren PC

– jetzt jeden Monat frei Haus!

Noch aktueller geht's nicht! Immer eine Nasenlänge voraus mit der brandaktuellen Shareware aus den Bereichen:

- Grafik, Sound und Multimedia
- Utilities
- Antiviren-Kits
- Programmierung
- Spiele
- und vieles mehr...

Und das alles ganz bequem im Abo – ohne Laufereien und immer pünktlich

Widerrrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Bestellservice CSJ, DMV Software, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Postempfangs meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



1000 Shareware-
programme zum
Schnuppern:

2 CD's
für DM 35,-

2.5. • VERNAPAP V1.40 • CAD/DRAW V2.06 • IMAGE JR. V1.05 • THUMBS P
TALKING TEACHER V1.3 • SONIC BOOM V1.01 • 1/2VIEW/PRO V1.1 WIN
V1.0A • EASY DRAFT V3.30 • EXE.EXE • MULTI MEDIA VOLUME
V2.50 WIN • DRAFTVIEW GOLD V1.01 • QPRC V1
FAXCARTOONS II V1.1 • CDS V3.0 • MYS
SCENARIOS V1.7 WIN • WWWPLA
PC-AHREN V2/84 • MATHE P
REPORT V24.05.94 • SIL
V1.0 WIN • BICOMP V
JOINS THE CIRC
SHAREWARE •
OF 1000
EVE
MA
AL

Lassen Sie sich von der Abo-CD überzeugen – fordern Sie Ihr Schnupperabo an:

- Sie erhalten immer aktuell Ihre Shareware-CD Monat für Monat – Sie versäumen keine!
- Lieferung erfolgt monatlich „Frei Haus“ Keine unnötige Lauferei
- Sie sparen im Abo je nach Zahlungsweise bis zu DM 60,- gegenüber Einzelkauf.
- Das Abo kann jederzeit beendet werden und zwar ohne Kündigungsfrist. Geld für bezahlte, aber noch nicht ausgelieferte Ausgaben erhalten Sie selbstverständlich zurück.

Bitte Coupon abtrennen und einsenden oder Seite faxen.

DMV Software
Bestellservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München

Die Bestellfax-
Hotline:
089/20 24 02 15

Her mit den 1.000 Shareware-Programmen zum Schnuppern!

Schicken Sie mir die nächsten beiden Monats-CDs zum sensationellen Preis von DM 35,-. Wenn ich von der Monats-CD nicht voll überzeugt bin, teile ich Ihnen dies 10 Tage nach Erhalt meiner 2. Monats-CD mit. Ansonsten senden Sie mir monatlich die aktuelle topware-CD per Post frei Haus – Preisvorteil je nach Zahlungsweise s.u.. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Meine Adresse:

PC 114

Name

Strasse

PLZ/Ort

Datum/1. Unterschrift - Bitte nicht vergessen (Bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter)

Widerrrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim Bestellservice CSJ, DMV Software, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Postempfangs meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum/2. Unterschrift - Bitte nicht vergessen (Bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter)

Ich bezahle das Schnupperabo (DM 35,-) bequem per Bankinzug:

Bank

BLZ

Kto.

Anschließend wähle

ich folgende

Zahlungsweise:

- ☐ monatlich (DM 29.95)
- ☐ 1/4 jährlich (86.10/ich spare DM 15,- jährlich)
- ☐ 1/2 jährlich (164.70/ich spare DM 30,- jährlich)
- ☐ 1. jährlich (299,-/ich spare DM 50.40 jährlich)
- Der Betrag wird entsprechend abgebucht.

Chitinpanzer bereit, Stinkkäfer entschert, Wespen starklar! Hier gibt's Strategie-Tips für gestreßte Insektengeneräle.



PLAYER'S GUIDE BATTLE BUGS

Die braunene Dynamix-Tüfelei »Battle Bugs« spricht gleichermaßen Denkspielakrobaten wie Sandkostenstrategen an. Wer in einem der über 50 Level festhält, findet hier gezielte Hilfe. Für die meisten Käferschlachten gibt es übrigens mehr als nur einen Lösungsweg – die hier abgedruckten Strategien sind aber die effizientesten.

Allgemeine Käfertaktiken

Man sollte grundsätzlich bei jedem Nahkampf versuchen, in der Überzahl zu sein: Bis auf die Spinne kann sich jedes Insekt immer nur einem Gegner widmen, jeder weitere gräbt seine Hauern seelenruhig in den ungeschützten Chitinpanzer. Bestes Beispiel ist die Heuschrecke, die gut im Angriff, aber miserabel in der (Selbst-) Verteidigung ist. Also sollte man sie möglichst auf Gegner hetzen, die schon mit einem anderen Käfer beschäftigt sind.

Experimentieren Sie mit dem »Fadenkreuz« und dem »Verteidigungsradius«. In vielen Levels geht es darum, möglichst schnell bestimmte Nahrungsreste zu erreichen. Es bringt in diesem Fall nichts, wenn Ihre kleinen Kämpfer auf alles losgehen, was sich bewegt. Deshalb wird in einem solchen der Radius der entsprechenden Käfer auf das Minimum gesetzt.

Es ist wichtig, sich die Käferbeschreibungen gut einzuprägen. Eine Küchenschabe ist beispielsweise immun gegen schädliches Terrain. Einem Pillendreher machen Bombenexplosionen nichts aus – es sei denn, er steht unter dem Einfluß von Stinkkäse. Die Fähigkeit der Räuberfliege, aus Kämpfen zu flüchten, läßt sich dazu benutzen, Gegner immer weiter von ihrem eigentlichen Ziel fortzulocken.

Sehr wichtig sind die »Projektilen«. Steine wirft man am besten von oben herab, dadurch richten sie mehr Schaden an. Generell ist die Wurfreichweite groß, wenn sich der Werfende über dem Boden befindet. Dynamit und Bomben sollten immer gegen mehrere Gegner gleichzeitig eingesetzt werden. Optern Sie stattdessen eine »billige« Einheit, um mehrere Feindkrieger an einer Stelle zu ballen. Stinkkäse setzt man zur Verzögerung ein, Raketen gegen feindliche Fluginsekten. Achtung: Verfügt der Gegner über Raketen, so sollte man die eigenen Luftgeschwader solange am Boden (laufen) lassen, bis die Abschußgefahr beseitigt ist. Machen Sie während der Schlacht öfters eine Verschnauf- und Nachdenkpause. Meist



Meuchelmörder
(2/0)

kommt es auf wenige Sekunden an, und leicht verpaßt man einen wichtigen Moment, weil man mal wieder einem einzelnen Käfer direkt Befehle geben hat.

Da die ersten fünf Level nur der Einführung dienen, fangen wir direkt mit der sechsten Mission an. Alle Insektennamen wurden ins Deutsche übersetzt. Falls Sie sich nicht immer sicher sind, welcher Käfertyp gemeint ist, so beachten Sie einfach die kleinen Käferbildchen auf den folgenden Seiten. Hinter jedem Namen steht in Klammern Angriffs- und Verteidigungswert des Kriegers.

6. Gang of Four

Sammeln Sie Ihre Jungs und hetzen Sie sie dann auf die Gartenscheune. Der Pillendreher sollte als erstes mit ihr zusammentreffen – und wenige Augenblicke später auch die anderen Kriegerchen.

7. Leftovers

Mit dem Maskito verhindern, daß die Olive vom Gegner geschnappt wird. Gleichzeitig die restlichen Insektensoldaten zur Olive schicken.

8. Spatula Spat

Die Küchenschabe sollte die rechte Hälfte der Spaten-Rampe versperrern. Der Rest der Armee macht mit der links hackelnden Küchenschabe und Ameise kurzen Prozeß. Danach stellen die verbliebenen Gegner keine große Gefahr mehr dar.



Biene (13/4)

9. Basement Race

Lassen Sie den Wasserkäfer über das Öl trüppeln und so den obersten feindlichen Pillendreher abfangen. Ein sofort losgeschickter Tauchkäfer kommt rechtzeitig an, um den Pillendreher vollends in den Insektenhimmel zu klopfen. Währenddessen überholt die Ameise den anderen Pillendreher (Weg vorgeben) und hält diesen solange auf, bis der zweite

eigene Wasserkäfer herangekommen ist.

10. A Crisis of Leadership

Der Kommandeur muß schnellstmöglich so platziert werden, daß er beide Pillendreher gleichzeitig unterstützen kann. Beachten Sie den Kommando-Radius.

11. Coia Commotion

Laden Sie Ihren Pillendreher in die Motte und fliegen Sie ihn zur Salamischeibe. Nach der Landung greifen beide (die Motte als zweites!) den feindlichen Pillendreher an. Die sofort losgeschickten Ameisen treffen zum Todesstoß ein. Der zweite Pillendreher hat nun gegen unsere Überlebenden keine Chance mehr.



Küchenschabe
(6/7)

12. Basic Insink

Jede der gegnerischen Bienen sollte mit einem Maskito und einer eigenen Biene angegriffen werden. Die überlebenden eigenen Bienen werfen ihre Bombenlast auf die feindlichen Küchenschaben und die bombentragende Ameise. Erst jetzt die restlichen Käferkrieger einsetzen, um den Sieg komplett zu machen.

13. Triple Jump

Lassen Sie die Feindgrashüpfer herankommen und putzen Sie diese weg. Dazu reichen jeweils zwei bis drei eigene Ameisen und ein eigener Grashüpfer. Wenn nur noch Ihre Grashüpfer übrig sind, sollten Sie die Schlacht gewinnen – nach dem üblichen Prinzip, einzelne Gegner in Überzahl anzugreifen.

14. Slawgging Along

Der Wasserkäfer soust auf dem optimalen Weg (von Hand vorgeben!) über die Caloflüssigkeit und fängt die feindliche Ameise ab. Währenddessen rennt Ihre vorderste Ameise um den Krousalot herum und verhindert, daß die Biene die Paprikaschote erobert. Ihre gleichzeitig losgeschickten restlichen Ameisen kommen nach und machen der Biene den Garaus.

15. The Broad Line

Greifen Sie die Biene erst mit dem Leuchtkäfer, und sofort darauf mit dem Maskito an. Die eigenen Bomben müssen möglichst effektiv eingesetzt werden – es gilt, immer mehrere Feindkrieger auf einmal zu treffen!

16. Bug Sandwich

In dieser Mission kommt es nur darauf an, die Gegner einzeln zu besiegen. Halten Sie Ihre eigenen Soldaten möglichst in einer Gruppe zusammen und erle-



Ameise (6/3)

digen sie die Feinde Krabbekäfer für Krabbekäfer.

17. A Pizza in the Action

Ziehen Sie alle Strätkräfte von der Pizza zurück, bis auf die Küchenschabe. Diese verwickelt die heranströmenden Gegner in einen Nahkampf. Jetzt die Bombe in das Knäuel werfen und zum Gegenangriff übergehen.



Tauchkäfer
(15/6)

Bomben-Ameise gleichzeitig dem Grashüpfer und der Gottesanbeterin den Garau. Wenn Sie präzise sind, behält die Ameise einige Steine übrig, die Sie dann auf den Pflendrehler am anderen Ende des Schlachtfelds wirft. Bekämpfen Sie diesen daraufhin mit der Ameise und der Fliege. Vorsicht, auf keinen Fall in den Gestankradius des getöteten Stinkkäfers kommen!

18. Bugburger

Zunächst müssen die gegnerischen Ameisen beschafft werden, damit sie ihre Raketen nicht einsetzen können: Die untere Ameise wird mit einem Grashüpfer angegriffen, die obere kurz darauf mit der Fliege. Während die eigene Armee in Richtung Burger bewegt wird, müssen Fliege und Moskito unbedingt am Boden laufen! Sind die Ameisen beschäftigt, wirft zunächst der Moskito (jetzt wieder fliegend) seine Bombenlast auf die Gegner, die noch mit unserem armen Grashüpfer beschäftigt sind. Kurz darauf sollte der Pflendrehler seine Bombe hinterherwerfen. Nun die Gegner wie gewohnt niederrängen.

19. Head-on

Gehen Sie, die Küchenschabe voran, auf die Wespe las. Sobald die beiden kämpfen, greifen Ihre Grashüpfer in das Gerangel ein. Optern Sie in der Mitte des Schlachtfelds zwei Ameisen, um möglichst viele Gegner zu ballen (der Nashornkäfer und die beiden Gottesanbeterinnen müssen darunter sein!). Nach einem exzessiven Bombardement durch unsere Pflendrehler stürzen wir uns auf die geschwächten Feindkrabber. Zum Schluß kümmern wir uns um die letzte Gottesanbeterin, wobei die Küchenschabe oder der Pflendrehler als erstes angreifen.



20. Ant eat 'em

Nicht um die Paprikaschote kümmern, sondern mehrere starke Verteidigungsgruppen bilden. Mit den Bienenbomben sollten die feindlichen Wespen und Spinnen bekämpft werden, bevor die Pflendrehler aufsteigen können.

Fliege
(4/7)

Wenn dann auch letztere abgeschlagen sind, hat man mit den gegnerischen Küchenschaben leichtes Spiel.

21. Who's guarding the Food?

Der Fliege muß der schnellstmögliche Weg zu »Mr. Wiggly« von Hand vorgegeben werden. Dort besetzt sie zunächst den Wasserkäfer und bindet dann zwei weitere Feinde. Währenddessen macht Ihre

22. Counter Attack

Werfen Sie alle Käsebomben möglichst weit nach links, um die Hauptmacht des Gegners zu verlangsamen. Schnell die Biene per Rakete abschießen und dann mit einem Moskito und einer Ameise töten. Am besten setzt man die Steine des Pflendrehlers unterstützend ein. Die obere Sprungspinne wird ebenso hurtig mit einer Ameise und einem Grashüpfer angegriffen, die untere mit zwei Fliegen und dem zweiten Grashüpfer. Danach sollten Ihre gesammelten Überlebenden mit der feindlichen Hauptstreitmacht fertig werden können.



Grashüpfer
(8/1)

23. Hold the Fries

Greifen Sie sofort beide gegnerischen Anführer mit je einem Meuchelmörder an. Der eigene Anführer muß gut geschützt werden; und die eigenen Truppen sollten nie seinen Kommando-Radius verlassen. Befördern Sie Ihre Bombenwerfer mit den beiden Maten auf die Pammes-Tüte, so daß sie in alle Richtungen zielen können. Den Opferungs-Trick anwenden, um möglichst viele Gegner auf einmal zu treffen. Töten Sie schnellstmöglich die verwundeten Anführer. Dann alle Kräfte sammeln und aufräumen.

24. A just and honorable Pizza

Unser Grashüpfer springt! zur Pizza, was einen Teil der Gegner ablenkt. Nun erobern wir die Apfelschnitte, wobei unsere Meuchelmörder die Gottesanbeterin töten. Zum Schluß die übliche Kehrwoche abhalten.

25. Wak-A-Bug

Beide Motten mit einem Meuchelmörder beladen und zum rechten Ende des Bräichens fliegen. Dort sofort ausladen und mit dem ersten Meuchelmörder die Biene angreifen, während sich der andere um den Tauchkäfer kümmert. Die Wasserkäfer und Motten beteiligen sich gleich darauf an dem Kampf. Währenddessen nimmt der Nashornkäfer die Pammes ein, und der dritte Meuchelmörder stellt sich zwischen ihn und die restlichen Feinde. Wenn Sie darauf achten, daß der Nashornkäfer nie mehr als zwei

Nahkampfgegner hat, sollten Sie die Oberhand behalten.

26. Water Bugged

Die Bomben-Ameise auf das Buch stellen und per Stinkkäse die Gegner verlangsamen. Auf die sich bildenden, benebelten Knäuel die restlichen Bomben werfen. Per Wasserläufer die zweite Artillerie Ameise übersetzen und die Tauchkäfer heranschwimmen lassen. Wiederum möglichst effizient bomben. Ziehen Sie den Rest der linken Gruppe zur Vereinigung mit den Verstärkungen zurück.

Die verbliebenen Ameisen, die Küchenschabe und die Biene kümmern sich um die Gottesanbeterin auf der rechten Seite des Wassers. Danach kommen sie der Hauptstreitmacht zur Hilfe, bis auf die Küchenschabe: Die stellt sich stattdessen in die Mitte des schädlichen Terrains und wartet auf unvorsichtige Gegner.

27. Say your Prayers

Bewegen Sie Ihre Käferstreitmacht nach links, auf die Lücke in der Calaflüssigkeit zu. Eine Käsebombe ermöglicht es dabei, um die Gottesanbeterinnen herumzulaufen. Überqueren Sie die Cala und werfen Sie genau auf die Lücke eine weitere Stinkbombe. Bekämpfen Sie nun jeweils eine Gottesanbeterin mit beiden Nashornkäfern gleichzeitig, während ihre restlichen Truppen die anderen Gottesanbeterinnen beschäftigen. Sobald ihre Nashornkäfer Erfolg hatten, wenden sie sich der nächsten Gegnerin zu – und zwar immer im Verhältnis zwei zu eins, niemals alleine!

28. Waiting for Rhino

Sofort den Nashornkrabber zur Unterstützung lassen. Die umzingelte Ameise tötet mit ihren Steinen möglichst viele Gegner, und zwar so, daß sie der Umzingelung entkommen kann. Danach rennt sie um die »Shards« herum, vermeidet aber jeden Kampf solange, bis der Nashornkäfer eintrifft.

29. Get me to the Olive on Time

Die Sprungspinne nimmt erstmal die Olive ein, während Wasser- und Tauchkäfer auf dem schnellstmöglichen Weg (also auf dem Wasser) zum Brat eilen. Die Ameise wird per Wasserläufer zu einer Stelle unterhalb des Brots gebracht, die ihr das Bombenwerfen gestattet, die Wasserläufer selbst positionieren sich weit genug vom Brat weg, um nachher nicht von den Bomben getroffen zu werden.



Sprungspinne (8/4)

den. Währenddessen geraten ihre beiden ersten Käfer auf dem Brat ins Hintertreffen. Kurz vor dem Ableben des Tauchkäfers müssen die Bomben geworfen werden.

Achtung: Wenn die Olive bereits in Feindeshand ist, muß vorher ein Wasserläufer in Eroberungsreichweite zum Brat gebracht werden. Dann wirft die Ameise ihren Stein und stürzt sich mit den Wasserläufern auf die überlebenden Gegner.

30. Wreck Room

Ihre eigenen Moten sollten in der Luft die feindlichen angreifen und sie zusammen mit ihrer Pillendreher-Fracht beseitigen. Eine Motte befördert die Bomben-Ameise auf den Daughtnut – dadurch wird die Wurfreichweite größer und das Steinwerfen effizienter. Angeschlossenen Einheiten wird mit dem Sanitärer geholfen.

31. Cheese It

Zuerst muß die feindliche Fliege von unserem Maskito heruntergeholt werden. Die restlichen Guten sammeln sich rechts vom Käse, knapp außerhalb der Eroberungsreichweite. Die Gegner gehen nun alle auf den Maskito los, der sich eine Weile durch kurze Flüge retten kann. Aber Vorsicht: Immer innerhalb des Eroberungsradius und nie zu lange in der Luft bleiben, sonst schnappt sich der Gegner den Käse.

Wenn sich genug Feindeinheiten auf dem Käse angesammelt haben, kommen die Bomben zum Einsatz. Vorher aber mindestens eine Einheit in den Eroberungsradius bewegen!

Wenn die Bomben gut gezielt sind, sichert uns das die Überlegenheit. Nun wie üblich in Überzahl die Gegner massakrieren.

32. Rock-a-bye Bugs

Setzen Sie die Küchenschabe mit dem Wasserläufer über und schicken sie dann zum Käsestück. Unterdessen sollte die Wespe mit einer Rakete beschossen werden. Wenn sie nochmals aufsteigt, folgt die zweite Rakete. Als nächstes befördert man per Wasserläufer den Anführer auf die andere Seite. Er wird so platziert, daß er zwar die Küchenschabe unterstützt, selbst aber in keinen Kampf verwickelt wird. Nun setzen wir die Raketen-Ameise über, die sich mit ihren Steinen um den gegnerischen Anführer kümmert, sobald er in die Nähe kommt. Unterdessen werden Stück für Stück die restlichen Einheiten übergesetzt. Sobald der feindliche Nashornkäfer auf unsere heldenhafte Küchenschabe losgeht, wird er von der zwei-

ten Projektil-Ameise mit Steinen bearbeitet und dann mit den Ameisen und dem Anführer angegriffen. Zum Schluß geht's ans Eingemachte.

33. The long March

Mit den Räuberfliegen werden den feindlichen Pillendrehern die Bomben stiebt und gleich darauf gegen die Spinnen und Gottesanbeterinnen eingesetzt. Zur selben Zeit verlangsamt man mit dem Stinkkäfer und den Käsebomben das Vorankommen der Nashornkäfer. Diese folgen unseren Einheiten zwar über das schädliche Terrain, nehmen dabei aber beträchtlichen Schaden – vor allem, wenn sie währenddessen von ein oder zwei Küchenschaben bearbeitet werden. Gelangen Sie schließlich zu den »Shards«, erweist sich eine überlebende Räuberfliege als praktisch: zum Entwaschen des verteidigten Pillendrehers.

34. Air Farce

Für Raketen gilt prinzipiell dasselbe wie für Bomben: Den Gegner zum Ballen seiner Einheiten verteilen und dann als Knäuel mit Raketen beschießen. Angeschossenen Fliegern wird am besten mit Bomben vollständig das Lebenslicht ausgepustet. Wie gut, daß unsere Räuberfliege für Nachschub sorgen kann...

35. A quick Snack

Greifen Sie den Nashornkäfer mit der Spinne und der Küchenschabe an, wobei letztere zuerst am Gegner sein muß. Gleichzeitig wird die feindliche Schabe zuerst mit dem Pillendreher und sofort darauf mit der Ameise angegangen. Die überlebenden vorzüglich auf die Gottesanbeterin werfen, die Einheit mit dem besten Verteidigungswert voran.

36. Meat the Enemy

Blasen Sie zum Rückzug vom Paprika, für den Abtransport sorgen die Moten und der Wasserläufer. Mit einer der Matten sollte der Pillendreher auf dem Steak abgesetzt werden. Wenn dann die Küchenschaben kommen, wirft er in aller Seelenruhe seine Bomben direkt vor die eigenen Füße – er selbst ist ja gegen Explosionen immun...

Währenddessen werden zwei Ameisen in die Nähe des Steaks gebracht. Wenn die Küchenschaben tot sind, klettern die Ameisen hinauf und benutzen ihre

Steine gegen die heranrückenden Feinde. Sollten diese zu schnell herankommen, können sie mit den Fliegen und dem Wasserläufer eine Weile aufgehalten werden. Beim Steinwerfen diejenigen Gegner verschonen, die eh schon fast tot sind. Zu guter Letzt wird zum Nahkampf übergegangen.

37. Hamburger Hopeless

Eine ihrer Bienen muß die feindliche daran hindern, den Hamburger zu erobern. Die andere wirft ihre Bomben auf die gegnerischen Grashüpfer. Wenn ihre Ameisen heran sind, werfen sie ihre Feuerwerkskörper auf die Gegner. In der Zwischenzeit sollten beide Moten mit einer Küchenschabe beladen und zu den Pappes geschickt werden. Dort gehen die beiden Schaben auf eine der Küchenschaben los, während die beiden Matten die zweite Verteidigerin beschütigen. Die restlichen eigenen Küchenschaben verteidigen die Zwiebelringe.

38. Quoth the Rhino: Bite me

Beschäftigen Sie jeden Nashornkäfer mit je einer Fliege, und stürzen Sie sich mit allen anderen Fliegern auf die Gottesanbeterin. Immer dann, wenn ein Nashornkäfer kurz vor dem Sieg gegen die ihn aufhaltende Fliege steht, ziehen Sie eine weitere von der Hauptmacht ab und werfen sie ihm entgegen.

39. Oil be Back

Per Motte bringt man eine Ameise in Schußentfernung auf die beiden Küchenschaben. Zwei weitere Ameisen werden von den Wasserläufern hinterhergerudert. Kurz

bevor die Motte ihr Ziel erreicht, muß die Räuberfliege entführt in die Mitte zwischen den beiden Küchenschaben fliegen, um diese anzulocken. Rechtzeitig abhauen und auf die nun dicht nebeneinander stehenden Schaben Bomben werfen. Die anderen beiden Ameisen sollten rechtzeitig eintreffen, um das Bombardement abzuschließen.

Die zurückgelassenen Ameisen stellen sich auf die »Shards« und bewachen die Angreifer. Der Stinkkäfer schließlich hält die feindlichen Verstärkungen auf.

40. Cold cut Crisis

Ein aus dem Anführer, einem Grashüpfer und zwei Ameisen bestehender Kampftrupp bewegt sich auf halbem Weg bis zum Käse. Der angreifende Feind-Grashüpfer wird niedergemeißelt. Gleichzeitig wird eine Ameise zur Paprikaschote und die Küchenschabe zur Salamischabe geschickt. Wenn der Gegner den Käse erobert hat, bleibt nur der Anführer zurück, während sich seine Truppen auf »Nahrungssuche« begeben. Die beiden Ameisen plus Anführer nehmen nun ihrerseits den Käse ein, während die Grashüpfer in die Schlacht um die Salami eingreifen. Sobald der Feind die Paprikaschote erobert hat, bläst er zum Angriff auf den Käse. Schicken Sie eine Ameise zur unverletzten Papri-



Leuchtkäfer (10/3)



Sanitärer (0/0)



Motte (2/1)



Moskito (8/2)

TUTTO COMPLETTI

Ausgabe 10/93



Saurier auf CD ROM – großer Vergleichstest • Tests: u.a. Secret of Monkey Island, Eight Ball Deluxe, Bumble, Galactic Warrior Art • Tips & Tricks zu Lost Vikings • u.v.a.

Ausgabe 11/93



High-End-PCs im Test • Reel Magic – die neue Videokarte • Tips & Tricks u.a. Lemmings, Prince of Persia 2, Maniac Mansion • 50 Seiten Spiel-Tests • Viren-Bekämpfung • ...

Ausgabe 12/93



Die besten Produkte des Jahres • Tips & Tricks u.a. zu Simon the Sorcerer, Return to Zork, Dark Sun • Im Test: Anstöß • Die neuen Bildschirmschoner im Test • u.v.a.

Ausgabe 1/94



Greatest Hits: Die Tops • Flops '93 • Tests: Larry & Kyran, die 2. Aufschwung Ost, Sam & Max, Goblins 3, Rebel Assault, Indy Car Racing • Tips & Tricks: Xanth, Lost in Time, Shadow Caster • ...

Ausgabe 2/94



Hollywood Tracks fürs Heim-Video • Peter Gabriel interaktiv • Tests: Civilization, Mario's Time Machine, Doom, Judgment Rites, u.a. • Tips & Tricks: Larry & Gabriel Knight • ...

Ausgabe 3/94



CES: 12 Seiten USA-News • Tests: SIM CITY 2000, Pinball Fantasies, Alone in the Dark 2, Dragonsphere u.a. • Sonderleit Tips & Tricks: Judgment-Lösung, DOOM-Geheimnisse, • ...

Ausgabe 4/94



Mit Paint Brush malen auf dem PC • Tests: Beneath a Steel Sky, Mad News, The Elder Scrolls Arena, Battle Isle 2 • Tips & Tricks: Inca 2, Anstöß, Alone in the Dark 2, Labyrinth of Time, Doom • ...

Ausgabe 5/94



CD-ROM-Test: Doublespeed-Laufwerke • Soundkarten Doktor • Tests: Dynamics of Lore, Day of the Tentacle, Myst, The Horde, Critical Path u.a. • Tips & Tricks: Sim City 2000, Dragonsphere • ...

Ausgabe 6/94



DOS 7 im Praxistest • Die neuen Soundkarten • Tests: Pacific Air War, die Siedler, Winter & Summer Challenge • Tips & Tricks: Beneath a Steel Sky, Ravenloft, Elder Scrolls Arena • ...

Ausgabe 7/94



Pentium gegen DX4 • 3 D Bilder auf dem PC • WM Total: Fußballsimulationen im Vergleich • Spieltests: Al-Quadim, FIFA Soccer, Sam & Max, Anstoss, Sim City, u.a. • Tips & Tricks: Battle Isle 2, Siedler, Innocent, ...

Ausgabe 8/94



Alles zu Strategie-Spielen • Chicago News • Tests: Pizza-Connection, Sternenschweif, Cool-Spot, Privateer, Shanghai II, D-Day, u.a. • Tips & Tricks: Master of Orion, Al-Quadim, Railroad Tycoon, ...

Ausgabe 9/94



Tinten-Farbrucker im Vergleich • VGA-Karten • Tests: PC Golf, Wing Fighter, Wing Commander, Indy Car Circuits, Ultima V • Tips & Tricks: TIE-Fighter, Pizza-Connection, Outpost, Inherit the Earth

Einfach die Ausgaben der PC PLAYER auswählen, die noch fehlen, und gleich bestellen. Dazu Coupon ausfüllen, ausschneiden und faxen oder einsenden. Übrigens, wenn der Coupon nicht reicht, geht's auch so: Auf dieser Seite alle Hefte, die benötigt werden ankreuzen.

JA Ich möchte meine PC Player Sammlung tutto komplett!

Ich bestelle folgende Exemplare und bezahle per Bar/einzug

Kont.Nr.

BZ/Bankverbindung

oder lege einen Scheck bei (quittierte Rechnung liegt der Sendung bei).

Stück für je DM 6,50 der Ausgabe

DM

zusätzlich Porto (innerhalb der BRD)

DM

Gesamtsumme

DM

Name (Vorname)

Strasse

PLZ/Grt.

Unverschrift

Dieses Angebot gilt nur innerhalb der Bundesrepublik Deutschland.

Seite aus dem Heft heraustrennen, einsenden und faxen. Unsere Fax-Nummer lautet:

Fax **0 89/20 24 02 15**
Tel. 0 89/20 24 02 50

oder schicken Sie den Coupon an:
DMV-Verlag
Leser-Service, CSJ,
Postfach 14 02 20,
80452 München

ka und gewinnen Sie die Käse-Abwehrschlacht.

41. Sink stink

Der Moskito blockiert per Käseabwurf den feindlichen Schwamm und setzt sich dann an eine schwer erreichbare Stelle innerhalb der Pizza-Eroberungszone. Die Matte fliegt die bombentragende Ameise dicht heran. Eine weitere Ameise wird vom Wasserläufer zur Pizza gebracht, die dritte von der zurückkehrenden Matte geholt. Während sich etwas später die Feinde auf den Moskito stürzen, trabt eine Ameise in den Eroberungsradius. Nun werden sämtliche Bomben auf die zusammengeballten Gegner geworfen. Mittlerweile sollen die Tauchkäfer ankommen und die angeschlagenen Bösewichte fallend besiegen.

42. Around ar through

Erobern Sie mit der Biene die »Shards«, während je zwei Ameisen zu den feindlichen Nashornkäfern laufen. Kurz bevor letztere erreicht werden, stürzen sich sämtliche Gegner auf die Ameisen. Die sind nicht dumm und fliehen – durch die schmale Lücke zwischen den Öllachen. Zusammen mit einigen Küchenschaben blockieren sie dann den Durchgang, so lange es irgendwie geht. Die Tauchkäfer bewegen sich über das Öl zu anderen Engstellen und blockieren auch diese. Nun können sich die verbliebenen Ameisen in aller Seelenruhe aufmachen, die ganze Nahrung zu erobern. Mit den Spinnen bekämpft man alle Gegner, die vielleicht nicht in die Falle gelaufen sind.

43. I think I'm gonna huri

Die Ameise ganz rechts neben den Marmeladeklacks bewegen und Käse werfen lassen – genau in den Weg des Nashornkäfers. Dadurch haben unsere Grashüpfer Gelegenheit, die feindliche Spinne am Doughnut zu töten. Zur selben Zeit bringt die Matte die andere Ameise auf die Spielkarten, von wo aus sie die gegnerischen Ameisen mit Bömbchen bewerkstelligen kann.

44. Lunch Meating

Per Matte eine Küchenschabe so auf der Sellerie-Brücke absetzen, daß nur einer der Angreifer hinüber kommt und die restlichen blockiert sind. Der einsame Aggressor wird von unserer Hauptstreitmacht mutig niedergemetzelt. Wenn der Gegner

unsere Brückenblockiererin schließlich besiegt hat, wird das Manöver mit der zweiten Schabe wiederholt. Zum Schluß wie gewohnt vorgehen – viele gegen einen...

45. Grab thase Buns

Die Sprungspinnen müssen hinter die feindlichen Linien gelangen, um möglichst viele der bösen Krabbler von der eigentlichen Front abzulenken. Natürlich stellen sich die Spinnen nicht zum Kampf, sondern laufen ständig davon. Unsere Hauptstreitmacht sollte dadurch in der Lage sein, die restlichen Gegner nach und nach zu massakrieren.

46. Too many Wasps

Die Ameisen rennen von der ersten Sekunde an vor den Wespen davon. Bewegen Sie den Nashornkäfer so, daß ihn sämtliche Feindameisen etwa zur selben Zeit erreichen. Danach wirft unsere Biene ihre Bomben auf unsere Helden – was ihn beträchtlich schwächt, aber alle Ameisen tötet. Versuchen Sie, die eigenen Ameisen so zusammenzuführen, daß auch die Wespen ein Knäuel bilden, und lassen Sie daraufhin Ihre Bomben-Ameise wüten. Danach stürzen sich der Nashornkäfer, die Biene und die Ameisen auf die verwundeten Wespen.

47. Bridge Brouhaha

Die feindliche Biene wird von der unsrigen plus einem Moskito angegriffen, die Wespe mit den restlichen drei Moskitos. Letztere gehen dabei zwar drauf, aber das erste Geschwader hat genug Puste übrig, um ihren Tod zu rächen. Danach wird die gesamte Streitmacht über die obere Brücke geschickt, wobei die feindliche Schabe schnellstmöglich beseitigt werden muß. Am rückwärtigen Zaun entlangmarschieren und den gegnerischen Nashornkäfer mit einer Ameise beschäftigen, während der Rest weitertrippelt. Wenn das Mächtige Nashorn die Verfolgung fortsetzt, wird es mit einer weiteren Ameise aufgehalten. In gleicher Weise wird mit dem zweiten Nashorn-Imit verfahren. Unsere Gottesanbeterinnen kommen so ungestört zum Käse, was sie die Schabe obmrucksen und die Mission beenden.

48. Boat to the Punch

Schicken Sie den Grashüpfer zum Käse, und die Sprungspinne zu der Rampe, die auf das Cutting Board führt. Dort hält sie den bösen Nashornkäfer lange genug auf, um dem Grashüpfer die Käse-Eroberung zu ermöglichen. Danach stürzt sich der Hüpfel eben-

falls auf das Nashorn. Währenddessen schnappt sich die Fliege das Kuchenstück, und zwar springend, nicht laufend. Nach der Eraberung bekämpft sie die Spinne. Der Leuchtkäfer kümmert sich um das Korn und hilft danach der Fliege aus.

Unsere Küchenschabe wird von der Matte in die Nähe des Kuchens transportiert, so daß dieser schneller erobert wird. Danach bekämpft sie die feindliche Gottesanbeterin, während die Matte zurückfliegt und die Käsecke einnimmt.

49. Poison Pensivo

Sabald das gegnerische Geschwader aufsteigt, attackieren unsere Wespen die bösen Biene. Die Küchenschaben plazieren sich auf dem schädlichen Terrain. Wenn dann die beiden feindlichen Wespen drüberfliegen, schießt man sie per Rakete ab. Sie fallen auf das Giftzeugs und können dadurch von unseren Schaben ohne weiteres besiegt werden. Danach befördert unsere Matte die Gottesanbeterin zum feindlichen Nashornkäfer, den sie zusammen mit den siegreichen Wespen angreift. Die Schaben rücken zu Fuß über das schädliche Terrain vor, sie sind ja immun dagegen. Die Ameise trippelt in Richtung Reinigungsmittel, auch wenn sie das Wschpulver nur um Fühlerbreite überlebt.

Beim abschließenden Metzeln muß nur beachtet werden, daß die gegnerische Bomben-Ameise rechtzeitig ausgeschaltet wird: Per Matte eine Wespe zur Bombenwerferin transportieren und diese dann mit beiden Einheiten angreifen.

50. Picnic postored

Die feindlichen Fliegen müssen sich in Gruppen zusammenballen, so daß sie jeweils mit einer Ladung Feuerwerkskörpern und Gift getötet werden können. Sollte eine der Fliegen überleben, so wird sie danach im Nahkampf niedergelernt.

51. Let's eat!

Die Küchenschabe kocht die feindlichen Leuchtkäfer, indem sie den Schoko-Doughnut kapert. In das entstehende Knäuel werden dann die Giftbomben geworfen, woraufhin unsere Ameisen und der Moskito die ganze Nahrung einsacken können. Achtung: den Moskito so plazieren, daß er den Keks schnell erobert kann. Sonst schnappen sich nämlich die Leuchtkäfer nach ihrem Sieg den Doughnut.

52. One small step for a Mantis

Der Moskito wirft seine Käsebombe vor die unterste





Stinkkäfer (4/2)

Gottesanbeterin und landet dann auf dem am weitesten links befindlichen Chip. Der Leuchtkäfer rennt

der unteren Gottesanbeterin hinterher; der Stinkkäfer klettert sich um die zweite Gottesanbeterin von unten. Unser Wasserkäfer bewegt sich nach links oben, um dort die linke Gottesanbeterin anzugreifen, bevor diese den Chip erreicht. Dieser wird von unserer Matte eingenommen, und die Ameisen erobern die beiden ganz liegenden Käsestückchen.

Wenn der Stinkkäfer sein Ziel fast erreicht hat, benutzt er seine Spezialfähigkeit und greift daraufhin die Gottesanbeterin an. Die Matte öffnet sich, indem sie sich der rechten Gottesanbeterin in den Weg stellt. Sobald eine der beiden Ameisen fertig ist, wirft sie sich ebenfalls dieser Feindin zum Fraß vor, während die andere Ameise den Chip ganz rechts erobert. Während dieser Glanztauten springt der Maskita herum und nimmt alle restlichen Nahrungsmittel ein.

53. Cat boxed in

Als erstes werden die gegnerischen Raketen entschlürft, indem eine Räuberfliege hinter der oberen linken Ecke des Kotzenkas aufsteigt und sofort wieder auf dem Boden dahinter landet. Die Raketen sollten wirkungslos am Kotzenka zerschellen – natürlich wurden alle gefohrdeten Ameisen und Sprungspinnen rechtzeitig in Sicherheit gebracht.

Jetzt können unsere Räuberfliegen die feindlichen Pillendreher entworfen, dürfen aber nicht mit dem Leuchtkäfer in Berührung kommen. Lassen Sie die Räuberfliegen direkt vor ihrem Opfer und stehlen Sie jeweils eine Bombe. Dann sofort wieder starten, um nicht von der zweiten Bombe getroffen zu werden. Zur selben Zeit läuft unser Stinkkäfer auf den Türstopper. Außerdem werden die feindlichen Sprungspinnen abgewehrt, und später der Leuchtkäfer. Achten Sie vor allem darauf, daß Ihnen keine Einheiten verloren gehen.

Bevor das erste Nashorn-Ungeheuer den Türstopper erreicht, sollte es mit vier Steinen beworfen werden. Danach setzt der Stinkkäfer seine Spezialfähigkeit ein und attackiert den Nashornkäfer. Diejenigen Ameisen, die ihre Steine schon geworfen haben,



Wasserkäfer (4/2)



Zwei Schwämme sind Schauplatz eines harten Kampfes



Wespe (15/6)

helfen ihm dabei. Wenn der Stinkkäfer schließlich sein Insektenleben läßt, verstopft eine weitere Ameise den Damm.

Die restlichen Ameisen schleifen ihre Steine auf die heranrückenden Pillendreher, solange diese nach unten auf dem Boden sind.

Jetzt sollten die Feinde so zusammengeballt sein, daß die verbliebenen Nashornkäfer und Küchenschaben gleichzeitig mit jeder Bombe getroffen werden. Wenn dann schließlich die Reste der Angreifer oben auf dem Kotzenka ankommen, können sie von unserer Streitmacht besiegt werden.

54. Can't Ketchup

Unsere rechte Ameise rennt zu den Trinkdeckeln, die Steine Ameise und die Matte laufen aufeinander zu. Die Wasserkäfer rennen zur weiter entfernten Plütze. Die verbliebene Ameise wird nach vorne bewegt, zwischen die beiden Plützen. Sobald die Matte die Steine Ameise einlädt, fliegt sie diese auf den unteren Plastikdeckel, von wo aus die Steine mit guter Effizienz eingesetzt werden können. Danach wird die Bombe Ameise auf den Deckel geflogen. Wenn sich die gegnerischen Nashornkäfer den Kronkarnen nähern, müssen sie von einigen Wasserkäfern solange beschäftigt werden, bis die feindliche Spinne aufschleift. Nun können alle drei von jeder einzelnen Bombe getroffen werden, was die Spinne tötet. Werfen Sie danach die beiden Steine auf einen der Nashornkäfer. Nur der andere Nashornkäfer überlebt, und wird so schnell wie möglich von den herabtransportierten Ameisen angegriffen. Führen sie gleichzeitig alle restlichen Kräfte heran, um dem Nashorn den Rest zu geben.

55. Busy Bees

Halten Sie mit Ihren Maskitas zwei der Feindebienen davon ab, Bomben zu werfen, und vertreiben Sie Ihre

mutigen Käfer so, daß jede Bombe immer nur einen von ihnen erwischen kann. Die Bienen versuchen, die Küchenschabe und die beiden Ameisen zu treffen. Letztere sollen die Flucht nach vorn antreten, um vor ihrem Ende selbst noch einige Bomben werfen zu können. Die Küchenschabe hingegen flieht nach hinten, so daß die Bienen länger brauchen, um sie

zu erreichen. Sollte ein Maskita überleben, fliegt er einer anderen Biene hinterher. Mit Steinwürfen und dem Einsatz von Stinkkäse wird der erste Tauchkäfer verlangsamt, so daß der zweite Tauchkäfer aufschleift und beide mit einer Bombe getroffen werden können.

56. Dessert Storm

Sie haben hier nur deshalb eine kleine Chance, weil die Gegner weit verstreut sind und meist einzeln auf Ihre Streitmacht treffen. Diese bewegt sich am oberen Ende des Schlachtfelds entlang und achtet besonders darauf, keinen ihrer Leuchtkäfer zu verlieren. Wenn Sie jeden Gegner massiert angreifen, sollten sich die eigenen Verluste in engen Grenzen halten. Sobald die Wespen herangerufen kommen, werden sie mit Raketen heruntergehallt. Sparen Sie aber auf jeden Fall genug Bomben für die Küchenschaben, die den Kuchen bewachen.

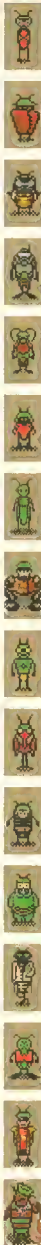
Sobald Ihr Trupp am Zaun angelangt ist, muß es schnell gehen. Die beiden Wespen werden mit zwei beliebigen Einheiten abgelenkt, daraufhin werfen die Leuchtkäfer ihre jeweils drei Bomben auf die Küchenschaben, was diese tötet.

Die Leuchtkäfer versperren nun den Weg zum Kuchen, der in Windeseile von einem beliebigen anderen Käfer eingenommen wird.

Viel Spaß beim Nachspielen, und nicht die Hoffnung aufgeben: Bei manchen Missionen entscheiden ein oder zwei Sekunden über den Ausgang der Schlacht. Wenn das Timing partout nicht klappen will, ruhig die Spiel-Stoppuhr zu Hilfe nehmen:

Aha, die Wespe um »09:28« laszuschießen hat nicht gereicht – dann schickt man sie beim nächsten Versuch halt um »09:29« las. (la)

Wasserkäfer (10/4)



ERSTE SCHRITTE COLONIZATION

Kaum veröffentlicht Micraprose sein neues Strategiespiel »Colonization«, haben wir die ersten Tips für Sie auf Lager.

Wenn Sie Startprobleme mit »Colonization« haben sollten, finden Sie hier zu den wichtigsten Punkten allgemeine Strategien.

Zu Beginn

Zum anfänglichen Aufbau der Siedlung ist vor allem Holz notwendig, also sollten ein oder zwei Waldfelder neben der Stadt liegen und idealerweise boldigst ein Meister-Holzfaller sowie ein Meister-Zimmermann ihre Arbeit aufnehmen. Als erstes sollten Sie ein Warenhaus bauen, außer Sie sind nahrungstechnisch unbedingt auf die Fischerei angewiesen. In diesem Fall erst das Dock fertigstellen. Grundsätzlich der Ankerbelug der eigenen Produktion den Vorrang geben (Sägewerk etc.), da die anderen Bouten dann ihrerseits schneller errichtet werden können. Sobald sich Ihnen in Europa ein Scout anbietet, wird dieser zum Erkunden Amerikas eingesetzt. Jedes Indianerdorf abklappen, das bringt Geschenke ein oder macht noch unbekannte Kartenabschnitte sichtbar. Ab ungefähr zehn Bevölkerungseinheiten sollte man eine weitere Stadt gründen, allerdings mindestens sechs Felder von der ersten Ortschaft entfernt. Setzen Sie relativ früh Pioniere ein, um Wälder zu raden, Äcker anzulegen und Straßen zu bauen. Sobald Sie es sich vom Geld und der Nahrungsproduktion her leisten können, unbedingt eine Ladung Pferde importieren. Rösser stellen so ziemlich das wichtigste »Produkt« im Spiel dar und vermehren sich netterweise in den Kolonien von alleine – sofern genügend Nahrungsüberschüsse vorhanden sind.

Die Indianer

Zu Beginn herrscht eitel Sonnenschein in den Beziehungen zu den verschiedenen Stämmen. Seien Sie freundlich, nutzen Sie die Fortbildungsangebote der örtlichen VHS-Indianerdörfer, handeln Sie mit den Eingeborenen – es sei denn, Sie spielen die Spanier. Später wird es fast zwangsläufig zu Konflikten kommen. Wenn man gegen die Indianer vorgeht, dann nach Möglichkeit nur defensiv, z.B. zum Töten bewaffneter Einheiten. Das Zerstören von Dörfern ist zeitaufwendig und wird mit Punktabzug bestraft. Wenn es allerdings zu einem richtigen Indianerkrieg kommt, dann sollten Sie unbarmherzig sein – dauernde Raubzüge und kleinere Scharmützel führen nur



Die Demokratie-Bewegung hat auch angenehme Nebenwirkungen in Ihren Städten

zum Aufrüsten der Indianer mit Waffen und Pferden. Richten Sie Ihre Aggressionen nach Möglichkeit immer nur gegen einen Stamm – und vermeiden Sie reine Vergeltungs- oder Spieß-an-der-Freud-Feldzüge. Gut ausgebildete Missionare und sporadische Geschenke helfen, den Alarmerungsgrad der umliegenden Dörfer abzuschwächen. Auch Vorratsforderungen sollten erfüllt werden – solange die Eingeborenen keine Musketen oder Pferde haben wollen.

Die Holländer

Den Handelsvorteil der Holländer macht sie unabhängig von großflächigen Besitztümern. Da viele Güter hin- und hertransportiert werden, sollten Sie über ein paar Kampfschiffe verfügen, die ständig die Handelsrouten bewachen. Vermeiden Sie einen ewigen Kleinkrieg mit den Engländern – das bringt wenig und zehrt an Ihren Ressourcen. Gegen Kaperungen sollte man sich aber energisch zur Wehr setzen.

Die Engländer

Die Engländer bekommen mehr Zulauf von freiwilligen Aussiedlern als andere Staaten. Dadurch wächst die Bevölkerung schneller und das anfangs knappe Geld kann sinnvoller investiert werden – beispielsweise in ein Kaperschiff. Verpassen Sie nicht den Absprung auf den nordamerikanischen Kontinent. Da sich die Briten am schnellsten ausbreiten, haben sie gewöhnlich auch die meisten Feinde

Die Spanier

Die Spaniern bieten sich zu Beginn mehrere Veteranen an und beim Angriff auf Indianerdörfer haben sie große Vorteile. Deshalb empfiehlt sich – traurig,

aber wahr – das historische Vorgehen: Ausrottung von Inkas und Azteken. Möglichst viele berittene Soldaten nach Übersee schaffen und mit mindestens drei Einheiten gleichzeitig das erste Dorf niederbrennen. Das zusammengeräubte Gold läßt man sich von der königlichen Marine nach Europa schaffen. Trotz der Transporkosten sollte genug Gold übrigbleiben, um sich eine eigene Gallene leisten zu können – damit werden in Zukunft die Wuchezölle vermeiden.

Mit der Eroberung weitermachen, von jetzt an kann man sich nach jedem erfolgreichen Massaker neue Kavalleristen und Kalanisten leisten. Ohne den Aufbau der Kalanie groß vernachlässigen zu müssen, hat man schnell ganz Südamerika eingenommen. Besetzen Sie das nördliche Mittelamerika und werfen Sie jeden anderen Europäer von Ihrem geheiligten Grund und Boden – die dazu nötige Armee besitzen Sie ja.

Die Franzosen

Wenn Sie als Franzose einigermaßen defensiv spielen, können Sie Nordamerika besiedeln, ohne jemals größeren Streik mit den Indianern zu haben. Das bedeutet im übrigen ständige Geschenke der Eingeborenen, sowie zahlreiche Konvertierte bei fleißigen Missionieren. Trotzdem sollten die eigenen Siedlungen schnell durch Befestigungen und jeweils eine berittene Einheit geschützt werden: Ab und zu kommt es halt doch zu Übergriffen. Sobald aber die übermächtige Indianereinheit beim Angriff auf eines Ihrer Forts draufgegangen ist, herrscht wieder Friede. Versuchen Sie, die anderen Kolonialmächte aus Nordamerika herauszuhalten. Sperren Sie zudem durch kluges Plazieren von drei guten Kompanieinheiten Mittelamerika für jeden Durchgangsverkehr.

Berufe

Grundsätzlich gilt, daß »Ungelernte« zu simplen Arbeiten abgestellt werden, beispielsweise der Nahrungsproduktion. Ansonsten sollten alle Fortbildungsangebote (Schulen, Indianerdörfer) genutzt werden, zumal bei 24 Bevölkerungseinheiten pro Stadt Schluß ist.

Versuchen Sie noch und noch, alle Positionen mit Spezialisten zu besetzen – es lohnt sich! Im übrigen steigen im späteren Spielverlauf die »Überfahrtsgebühren« drastisch an, wenn sie innerhalb kurzer Zeit viele Kolonien »anwerben«. Deshalb immer nur ein oder zwei neue Siedler übersetzen und einige Runden warten.

Handel

Sie können nicht umsonst ständig eine Preisübersicht aufrufen – nutzen Sie diese auch. Wenn sich für ein von Ihnen produziertes Gut ein Preisanstieg abzeichnet, dann halten Sie es möglichst lange zurück – um dann einen ganzen Batzen auf einmal loszuschlagen.

Es kann sich sogar Linnen, Baumwolle, Zucker oder Felle aus Europa einzuführen, in Amerika weiterzuverarbeiten und die Endprodukte dann teuer in der alten Heimat zu verkaufen. Wichtig ist die anfängliche Einfuhr von Pferden. Später können Sie mit Ihrem Pferdeüberschuß kräftig Kahle machen.

Auch das Handeln mit den Indianern kann sehr ertragreich sein – wenn man sich nach deren wechselnden Bedürfnissen richtet. Also die Dörfer nicht nur mit »Trade goods« zumüllen, sondern auch mal Werkzeuge oder Mäntel anliefern.

Die Gründungsväter

Entscheiden Sie sich früh für eine bestimmte Grundstrategie: Kämpfen, Handeln oder Expansion. Daran sollte dann auch die Auswahl der Gründungswüter festgemacht werden. Der Kriegstreiber wählt natürlich bevorzugt Haudegen in den Kangress, der Handelsfürst gewiefte Kaufmänner. Allgemein lahnen sich Entdeckungsspezialisten vor allem zu Beginn der Kolonisierung, politisch Versierte hingegen eher im späteren Spielverlauf.

Militärwesen

Versuchen Sie, jede einzelne Ihrer Soldateneinheiten mit Pferden auszurüsten. Das hat gleich drei Vorteile: Eine wesentlich größere Beweglichkeit, einen besseren Kampfwert sowie eine Art zusätzlichen »Hit Point«. Dann ein besiegter Kavallerist wird erst zum Fußsoldaten degradiert, was ein Weiterkämpfen aller weiteren möglich macht. Einen besiegten Infanteristen hingegen bleibt nur die Flucht, da er bei einer weiteren Niederlage getötet wird. Möglichst immer in unverteiltetem Gelände kämpfen – eine »eingeschränkter« Kavallerieeinheit auf einem Hügel ist kaum zu besiegen. Beim Kampf gegen Indianer ist zu beachten, daß man niemals mit einer Einheit neben sie zieht, wenn diese keine Bewegungspunkte zum Angriff mehr verbleiben. Durch den Hinterhalt-Bonus der Eingeborenen stellen sie eine zu große Gefahr dar, wenn sie selbst attackieren können. Zur See ist diese Taktik noch wichtiger: Da es außer den Beladungsmali keine weiteren Kampfwert-Modifikationen gibt, ist der 50-Prozent-Bonus des Angreifers absolut entscheidend.

Der Unabhängigkeitskrieg

Versuchen Sie, die Erklärung der Unabhängigkeit soweit wie möglich hinauszuzögern. Der Vorteil ist die größere Rebellen-Fraktion in ihrer Bevölkerung sowie der Umstand, daß Sie ja ständig stärkerwerden. Am Tag X sollten Sie dann mit den anderen Kalanien unbedingt auf gutem Fuß stehen.

Achtung: Die Expansionsarmee erscheint direkt nach Erklärung der Unabhängigkeit an Ihrer Küste, bereiten Sie sich also vorher in Ruhe darauf vor.

Sa sehr sich unser Heer beim Massakrieren wehrloser Indianer bewährt hat, für die europäischen Linienregimenter stellt es keinen Gegner dar. Deshalb sollte man sich mit sünftlichen Truppen in den hoffentlich maximal ausgebauten Befestigungen verschanzten. Vor allem die Häfen müssen geschützt werden – wenn Sie nicht mindestens einen Hafen behalten, verlieren Sie den Krieg!

Lassen Sie die Königstreuen ruhig Ihre Festungen berennen und gehen Sie erst zum Gegenangriff über, wenn Sie zahlenmäßig deutlich überlegen sind. Meistens bietet eine der anderen Kolonien ihre Unterstützung an – in diesem Fall sollten Sie so viele Liberty Bells wie möglich produzieren. Mit vereinten Kräften gelingt es, die Ratbrocken aus der neuen Welt zu vertreiben und das Spiel siegreich zu beenden. (14)

[illegible][illegible]UP^{to} DATAE

to DATAE

Neu in BERLIN

Hard - Software
PC - SNES - SEGA

Hard - Software
PC - SNES - SEGA

Fifa Soccer CD 65,-DM
Wing Armada CD 75,-DM
NHL 95 CD 79,-DM
PGA Golf CD 75,-DM

HARDDISK
260 MB
320.- DM

BM Hattrik	DISK 79,-DM
Wing Armada	DISK 65,-DM
Chaos Engine	DISK 49,-DM
System Shock	DISK 75,-DM
DSA II	DISK 75,-DM
Colonization	DISK 85,-DM
SNES	

HARDDISK
428 MB
385,- DM

Mortal Kombat II 129,-DM
FIFA SOCCER 109,-DM
MEGADRIVE

SB 16
mit ASP
269,- DM

Virtua Racing	169,- DM
NBA JAM	119,- DM

SONY
CD-ROM
D-SPEED
219,DM
UVM

VERSAND - LADEN - LIEFERUNG
UP to DATE ROSKODEN + PARTNER OHG.
10829 Berlin, Sachsendamm 2 im Hause Roskoden
Ecke Werdauer Weg am S-Bhf Schöneberg
Tel 030 / 788 01 189 Fax 030 / 788 01 191

Fordern Sie unseren Katalog an per Post oder Fax
Rufen Sie uns an oder besuchen Sie uns.
Täglich Neue Top Angebote

SCHUMMEL-CODES

DOOM 2



Gegen diese harten Brocken hilft der »God Mode«-Cheat wunderbar

Doom 2 ist nach härter als sein indizierter Vorgänger. Bevor Sie verzweifeln, benutzen Sie lieber unsere gesammelten Cheats, um alle Levels zu sehen.

Bereits in der einfachsten Schwierigkeitsstufe ist Doom 2 nur von hartgesottenen Profis zu bewältigen und mit »Ultra-Violence« eigentlich unspielbar. Mit den gesammelten Cheats dürfte es jedoch kein Problem sein, alle Geheimtüren zu finden und den Monstern den Garous zu machen. Diese Buchstabenkombinationen müssen Sie während des Spiels mit der Tastatur eingeben:

IDDQD macht Sie unverwundbar. Den sogenannten »God Mode« erkennen Sie an den goldenen Augen des Spielerkopfes.

IKKFA ist der »very happy ammo«-Bonus und rüstet Sie mit allen Waffen, voller Munition und sämtlichen Schlüssel aus.

IDD1 schaltet beim ersten Mal alle Wände, Türen und Geheimgänge ein, beim zweiten Mal tauchen alle Objekte als grüne Dreiecke auf. Was sich bewegt, ist ein Monster. Man muß aber vorher die Karte mit »Tab« eingeschaltet haben.

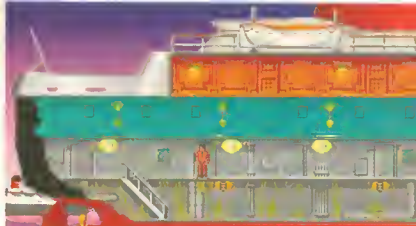
IDCLEVxx bringt Sie in einen Level Ihrer Wahl. Da Doom 2 keine Episoden besitzt, sondern alle 30 Level der Reihe nach durchgespielt werden, stehen die beiden xx für die Levelnummer.

IDCLIP schaltet die Kollisionsabfrage aus, so daß man durch Wände gehen kann. Das erspart manchmal Umwege und ermöglicht es, Geheimgänge zu erforschen, für die man den Schalter oder Teleporter nicht gefunden hat. Die wiederholte Eingabe schaltet die Abfrage wieder ein.

IDBEHOLDx bringt eine Reihe von Extras. Wenn Sie für das x ein »S« eingeben, befinden Sie sich im Berserker-Modus und sind mit Schlagring und Kettsäge besonders stark. »V« schaltet zeitweilig um auf eine schwarz-weiße Nachtsicht und macht den Spieler vorübergehend unverwundbar. Mit »K« wird man unsichtbar, »R« gibt Ihnen einen Strahlenschutzanzug, der gegen die grünen Fluten schützt und »L« schaltet die Hell/Dunkel-Berechnung aus, so daß Sie auch das Gangebene prima sehen können. »A« zeichnet auf der Karte alle noch nicht besuchten Teile des Levels mit grauer Farbe ein, wenn man vorher nicht IDDT benutzt hat.

Die folgenden Kommandos müssen auf der DOS-Ebene nach dem Befehl »Doom2« eingegeben werden, also etwa »Doom2-turbo 250«. Vergessen Sie die Leerzeichen nicht!

-TURBO xxx bewirkt einen enormen Geschwindigkeitsvorteil gegenüber den Monstern und funktioniert auch im Mehrspieler-Modus. Für die drei xxx geben Sie Werte von 0 bis 250 ein. (fs)



GUTE NACHT

LÖSUNGSWEG

Zeitung schreiben ist nicht schwer, Zeitung verkaufen dagegen sehr. Wer bei »Mad News« mit mickrigen Auflagen kämpft, macht mit unseren Tips schnell den Vertriebsleiter glücklich.

Tolle Meldungen, sensationelle Fotos und spektakuläre Enthüllungen bringen jede Boulevardzeitung nach oben. Doch woher nimmt man die verrücktesten News? Beate Schwickordt aus Aachen hat es bei »Mad News« geschafft, an die Spitze zu kommen. Sie zeigt allen Digi-Verlegern, welche Schlagzeile am besten reinkommt.



Tag 0

Zu Tagesbeginn immer erst »Speed 1« einstellen, damit alle Aktionen in Ruhe ausgeführt werden können. Im Büro wird auf der Landkarte die eigene geografische Lage überprüft. Randlagen sind zu vermeiden; in solch einem Fall am besten neu starten. Am ehesten geeignet ist der mittlere Osten. Es sollten mindestens drei bis vier Städte mit je mindestens 200.000 Einwohnern in für Lkw erreichbarer Nähe vorhanden sein, günstig sind natürlich auch ein bis zwei Lkw-Vertriebswege für nur 30.000 Dollar.

Hat man eine angenehme Ausgangslage erreicht, führt der erste Gang in den Story-Raum. Storys sind nur in den ersten Tagen von Interesse; sobald man über einen besseren News-Ticker verfügt, werden sie nicht mehr gebraucht. Hier sollte man aber nur dann zuschlagen, wenn die Story nicht teurer als 10.000 Dollar ist. Wenn ein Foto dabei ist, umso besser. Die Story gehört auf die Titelseite, denn nur da hat sie eine nennenswerte Wirkung.

Wird man hier nicht fündig, ist dies auch nicht weiter schlimm. Sie kaufen stattdessen für die Titelseite später zwei News, die ohnehin eine größere Publikumswirkung besitzen. Eine Story ist aber manchmal als Lückenfüller dienlich, da bei Beanspruchung des News-Tickers Nr. 1 nicht immer genügend News vorhanden sind. Danach geht's in den Kommentarraum. Sind Kommentare vorhanden, werden alle gekauft (maximal drei). Im PR-Raum sollten Sie alle Werbeverträge annehmen, bei denen eine Auflagenzahl bis zu 10.000 verlangt wird. Eine solche Auflagenhöhe erreicht man spätestens mit der zweiten Zeitung, was zur Termineinhaltung für die Werbeanzeige völlig ausreichend ist. Nun wird noch eine billige Serienrubrik erstanden, aber falls keine Kommentare vorrätig waren, sollte man besser zwei Serien kaufen. Es bieten sich an: Bei den Comics »Drug Duck«, »Phaser Man« und »Manta Manini«, bei den Fotos »Atom-Olga« und »Gobi«, bei den Rezepten »Äthiopische Nationalgerichte«, »Harald Juhnke« und »Kaiser Bokasso«.

PC PLAYER 11/94

BESTELLANNAHME: MO. - DO. 9⁰⁰-18⁰⁰, FR. 9⁰⁰-17⁰⁰
„LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT)
1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE“

Karolinenstraße / Ecke Karlstraße
Mo.-Fr. 9⁰⁰-13⁰⁰ + 13³⁰-18⁰⁰ Sa. 9⁰⁰-12⁰⁰ Uhr

PG/IBM	PC/IBM
--------	--------

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten -
Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse
Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! - Software a

shits nur solange Vorrat reicht! – Liste gegen frankierten Rückumschlag.
plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand.
DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!

Stalkiller

DER WEGFÜHRT NACH SHAREBÄR

DR. BOBOS ENTSPRUNGENE GEM-TOMATEN WERDEN ZU EINER BEWANNUNG FÜR DIE GEM-TOMATEN, WÄHREND JAHRE ANHIER WEITEN DEM ANTIKUM DER AGGRESSIVEN LINDWARTSCHAFTLICHEN ERZEUGNISSE AUSGEHEILT SIND, UNTERHALT TRATOR DIE GÄNDE DES CAVE OUTPOST MIT SEINER NEUER PERFORMANCE.

ZUSCHAUERNDEN AUCH BOBOTE TEXTE: HEINRICH LEHNWART UND BARIS SCHNEIDER



WENN WILLI HIND PFEIFEN INS GHETTO REIN, HEIZEN MIT FLAMMENWERFER EIEI EIN

EIEI EIN



ALLE GÄNDE SICH VERZIEH N, WENN DU HABEN VIEL KEROSIMILIN!

ALLE GÄNDE SICH VERZIEH N, WENN DU HABEN VIEL KEROSIMILIN!



SIE WISSEN DOCH... WENN MAN DIESE TOMATEN WIEDER LOS WIRD... WIEBOLL... GEMT... DIE FORMEL...

...AUCH AUF NOVA LOSE HABEN GEM-TOMATEN DIE MACHT ÜBERNOMMEN. SIE FORDERN EIN GARANTIERTES PFLICK VERBOT FÜR JUNGS GEMUSE...



...STAMMT AUS DIESEM PRÄHTISCHEN KLEINEN SHAREWARE-PROGRAMM...



BESUCH?



SIE SIND DOCH DER SCHÖPFER DIESER WILDDORWENEN GEM-TOMATEN? AH... DER WARS, MIHIMI!?

STRENG WISSENSCHAFTLICH GEGEHEN JA!



DANN UNTERSCHREIBEN SIE GLEICH DIESEN MERCHANDISING-VERTRAG ÜBER TOMATEN-FANARTIKEL. WIR MACHEN EIN VERMÖGEN MIT DEN T-SHIRTS!

UND DEM (COMPUTER)SPIEL... UND DEM BILDSCHIRM-SCHÖNER... UND DEM MAUSSPAD-MOTIV!

WENN ICH DAS GERÄT HATTE...



SIE SIND DOCH DER SCHÖPFER DIESER WILDDORWENEN GEM-TOMATEN?

SELBSTVERSTÄNDLICH, MEIN LIEBER



AM BESTEN... RUCHEN WIR IN DER SHAREBÄR XI, DEM MENKA DER SHAREWARE-SCHAFFENDEN!

WO GEHEN HIN?



VORSICHT... IN IHREM RÜCKEN!!

HABA! MIT SO EINEM BILLIGEN TRICK LEGST DU...



...INSPEKTOR ZEBÖCK DOCH NICHT HEREIN!

SCHNÖPF!



WO WOLLEN SIE HIN? IHRE SCHÜTZLINGE (N) WIR EHREN, ABER WENN WIR NICHT BALD... WUSSEN

SÄTTER, IN DER BOBOS SCHLAF ZIMMER...



HUR MAL SCHNELL DAS UNVERKUM VOR DEN GEM-TOMATEN RETTEN!



SOLLEN MACHEN ZUGABE?

DAS WIRD WOHL NICHT NOTIG SEIN, BOSS.



GEHEN SIE MAL, WAS DR DIREKT VOR DER LAUTSPRECHER-BOX LIEGT.

DAS IST DOCH EINE DER GEM-TOMATEN. DIE MUSS SICH DA VERSTECKT HABEN. IRGENDWAS HAT DIESES MÖRDERISCHE GEWACHS ÜBEL ZUGERICHET.



HABEN BESTIMMT, KEINE BEDEUTUNG; TONORS GESANG SEIN MACHTIG ANREGENDE FÜR PLANZEN- WACHSTUM!

ZWISCHEN WIR JOE FASSBAUER, DER MÄCHTIGE RESTAURANT-KRITIKER, WIEDER MÜNTER...

Zweiter Stick, doch kein Glück

Ich habe mir für meine Gamekarte mit zwei Joystickparts einen Gravis Analog Pra und ein Gravis Gamepad gegönnt. Wenn aber beide eingesteckt sind, kann ich mit dem Gamepad nur nach links und rechts, aber nicht nach oben und unten steuern. Bei einem Freund mit identischer Ausrüstung geht's – der einzige Unterschied ist, daß er nur den Gravis Analog ohne Pra besitzt.

(Ralf Blaschke, Frechen)

Der Gravis Analog Pra hat eine »Schubregelung«. Damit wird in Flugzeug-Simulationen Gas gegeben. Dieser Regler nutzt die Hoch-Runter-Achse des zweiten Joystickparts aus. Deshalb fällt diese natürlich für den zweiten Stick flach. Da der normale Gravis-Stick keinen Schubregler hat, stört er auch nicht das Gamepad. Zur Abhilfe könnten Sie versuchen, den Joystick an den zweiten und das Pad an den ersten Port anzuschließen – mit etwas Glück erkennt die Gamecard dann den Schubregler nicht. Ansonsten hilft nur ein Stick ohne die Schubregelung weiter.

TECHNIK TREFF

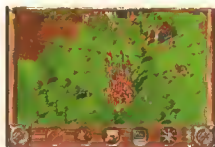
Sie fragen, wir antworten:
Tips und Tricks rund um den PC

das Bild hingegen fehlerfrei zu sehen.

(Thomas Schwark, Wien)

Die Siedler sind eines von mehreren PC-Spielen, die den VGA-Chip des PCs umprogrammieren, um etwas höhere Bildschirmauflösung zu erreichen, beispielsweise 320

mal 240 anstelle der sonst üblichen 320 mal 200. Leider kommen manche Displays in Laptops mit diesen verqueren Auflösungen überhaupt nicht zurecht. Da kann man absolut nichts dran ändern. Im konkreten Fall der Siedler würden wir aber empfehlen, das Spiel mal mit einem VESA-Treiber im SVGA-Modus zu starten – dann sollte es fehlerfrei und in hoher Auflösung bei Ihnen funktionieren.



»Die Siedler« sind ein Problemkind für manche Laptop-Displays

Sound ohne Soundkarte?

Ein Freund von mir kann auf seinem PC ohne Soundkarte digitalisierte Geräusche (WAV-Dateien) unter Windows abspielen. Wie ist das denn möglich?

(Frank Niemeyer, Weiden)

Es gibt für Windows einen sogenannten »Speakers«-Treiber, der den Lautsprecher in jedem PC direkt ansteuert. Eine Soundkarte ersetzt dieser Treiber aber nicht. Zum einen kann er keine Musikstücke per MIDI abspielen, zum anderen verbraucht das direkte Ansteuern des Lautsprechers fast die kom-

Noch ein Laptop-Problem

Ich habe einen Siemens-Nixdorf-Laptop mit LC-TFT-Anzeige. Wenn ich auf diesem das Spiel »Die Siedler« starte, schrumpft die Bildschirmdarstellung zusammen und wird völlig unkenntlich. Auf einem parallel angeschlossenen VGA-Monitor ist

Mehr Größe, mehr Spannung

HI-FUN

- VGA-TV Encoder Box
- PAL System;
- Auflösung 800x600;
- 1.67 Millionen Farben



HI-FUN bringt
serienweise Spiel
und Spaß in Ihren PC

PLAY PC GAME ON TV!

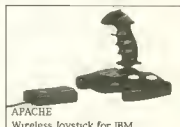
MANUFACTURER & EXPORTER

SWITPOWLY ENTERPRISE CO., LTD.

3F, 82, Sung-Teh Rd., Taipei, Taiwan, R.O.C. TEL: 886-2-758-0508 FAX: 886-2-758-4343

DISTRIBUTOR &
OEM WELCOME

Reicht Ihnen ein 14 Zoll VGA Monitor?
Wie wäre es mit einem 28 Zoll Fernsehbildschirm?
Riesenspaß mit HI-FUN



APACHE
Wireless Joystick for IBM



Das HI-FUN
Spiel und Spaß CD-ROM

plette Rechenzeit des PCs; Windows steht also still, während ein Geräusch gespielt wird. Zum Ausprobieren gibt es den Speaker-Treiber bei diversen Shoreware-Händlern. Für einen Spieler ist er jedoch absolut nutzlos; da muß eine echte Soundkarte ins Haus.

Ist es denn nun Super VGA?

Ich habe eine Cirrus Logic Grafikkarte und einen Highscreen M5 1457 LE-II Monitor und hätte gerne gewußt, ob diese Geräte Super-VGA tauglich sind. Anbei die genauen technischen Daten.

(Jan Thamas, Scheßlitz)

Super VGA bedeutet nichts anderes, als daß Monitor und Grafikkarte 256 Farben bei einer Auflösung von mindestens 640 x 480 Punkten darstellen können. Deswegen steht einem Super-VGA-Spiel meistens nur noch ein VESA-Treiber im Wege, der über unserer Kenntnis noch jeder Cirrus-Logic-Karte beiliegt.

Koeln Joystick, kein Speed

Ich habe einen PC mit einer Soundblaster-Karte und einer Gamecard für zwei Joysticks, in meinem Fall ein Gravis Gamepad und ein CH Flightstick. Wenn beide Joysticks angeschlossen sind, geht alles einwandfrei, doch Spiele werden extrem langsam, wenn ich einen Joystick abziehe.

(Tina Ludden, Märfelden-Walldorf)

Die Joystick-Abfrage bei einem PC funktioniert mit Hilfe einer Zeitschaltung, die über die Entladezeit eines Kondensators mißt, wie groß der elektrische Widerstand des Joysticks ist. Je nach Joystickposition ändert sich der Widerstand. Bei einem hohen Widerstand ist die Entladezeit auch sehr hoch, also dauert die Messung sehr lang.

Bei Ihrem System ist es offensichtlich so, daß die Software meint, da wäre ein zu prüfender zweiter Joystick. Weil sie diesen nicht angesteckt haben, ist der Widerstand nahezu unendlich, die Entladezeit also sehr lang. Dieser Effekt kommt von verschiedenen Faktoren ausgelöst werden: Es sind mehrere Joystickports im System aktiv – in diesem Fall müssen Sie prüfen, daß die Joystick-Funktionen auf der I/O-Karte und der Soundkarte Ihres PCs ausgeschaltet sind. Oder aber sie ziehen den »falschen« Joystick ob – wenn der verbleibende Stick in Port 2 steckt und Port 1 leer bleibt, kann es ebenfalls zu solchen Effekten kommen. Die Lösung: Stecken Sie den verbleibenden Stick in den anderen Port.

Rebel Assault gegen den 386/40

Ich habe einen 386/40 mit Mitsumi-Doublespeed-Laufwerk, von dem

auch einige CD-Spiele einwandfrei laufen – nur »Rebel Assault« nicht. Das Spiel bleibt immer wieder stehen, während die Musik weiterspielt. Softgold meint, das müßte auf meiner Konfiguration laufen, mein Händler sagt jedoch, daß CD-ROM-Spiele grundsätzlich nur auf 486ern laufen. Wer hat recht und wie werde ich das Problem las?

(Michael Trojanek, Wien)

Rebel Assault läuft, wie auch der Aufdruck auf der Packung sagt, auch mit Ihrem System. Die Aussetzer sind sehr ungewöhnlich und können zum einen von einer verschmutzten CD-ROM ausgelöst werden, zum anderen aber auch durch eine Inkompatibilität mit Ihrem PC ausgelöst werden. Zu Rebel Assault gab es mehrere Updates – lassen Sie sich am besten von Softgold die aktuellste Update-Disk zuschicken und prüfen Sie, ob diese Ihr Problem behebt.

Du hast drei Wünsche frei...

- 1) Gibt es für das CD-ROM-Laufwerk von Panasonic CR 562B einen externen Controller, da ich mir eine GameWave 32 kaufen will und meinen SoundBlaster Pra dann rauswerfe?
- 2) Ich habe einen 486DX/50 mit Local Bus. Waren erkenne ich eine Grafikkarte, die 50 MHz aushält?
- 3) Mein Monitor wird direkt vom Computer mit Strom versorgt. Wenn ich mir einen neuen Computer kaufe, was kriege ich dann ein Netzteil her, damit ich nicht meinen Monitor ebenfalls austauschen muß?

(Christian Hellenschmidt, Laufen)

zu 1): Ja, es gibt solche Karten, aber die sind einzeln ohne Laufwerk kaum aufzutreiben. Wofür auch – die GameWave 32 enthält die passende CD-ROM-Schnittstelle zum direkten Anschluß des Panasonic-Modells.

zu 2): Das sollte auf der Packung oder in der Anleitung der Grafikkarte stehen. Am besten fragt man einen Fachhändler und läßt sich beim Kauf schriftlich bestätigen, daß die Karte auch mit 50 MHz läuft. Wenn's dann doch nicht klappt, muß der Händler sie umtauschen oder das Geld wieder zurückgeben.

zu 3): Der Monitor wird mit ganz normalen 220 Volt versorgt; jedes x-beliebige Netzkaufteil's auch. Daß der Monitor an den Computer angeschlossen wird, dient nur der Bequemlichkeit; so schaltet eine Taste beide Geräte ein und aus. Einige ältere Computer von Amstrad/Schneider hatten das umgekehrte Problem: Da wo der Monitor zugleich Netzteil für den PC. Heutzutage kommt aber auch das nicht mehr vor. (bs)

Brandt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Verlegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns! Wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten.
DMV VERLAG
REDAKTION PC PLAYER
»TECHNIK TREFF«
GRUBER STR. 46A
85586 POING

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können. Bitte senden Sie also kein Rückporto oder frankierte Rückumschläge mit.



Sie wallen Ihre Meinung über PC Player laswerden oder sich zu anderen Themen rund um den Computer äußern?

Unsere Briefecke ist das richtige Forum: Schreiben Sie bitte an den DMV Verlag, Redaktion PC Player, Gruber Str. 46 a, 85586 Paing.

Wie lange dauert der Spaß?

Der Kauf eines Spiels hängt bei mir ganz entschieden von der Spielzeit ab. »Battle Isle 2« mocht wegen der komplexen Levels Monate Spaß, dogenen hobte ich »Sam & Max« innerhalb von zwei Tagen durchgespielt. Könn't Ihr nicht ungefähr angeben, wie lange Euch das Spiel Spaß bereitet hat?

Mir fällt auf, daß einige Leser fordern, Spiele schwerer zu programmieren, andere wollen sich lieber am Computer entspannen und nicht schwere Rätsel knacken. Ich glaube, die »Nicht-Tüftler« sind die arbeitenden Leser, also die Erwachsenen. Diejenigen, die schwere Spiele fordern, sind die Jugendlichen, die den ganzen Nachmittag frei haben. Ihr könnt ja versuchen, die Zielgruppen zu nennen, damit jeder weiß, waran er ist.

(Nicholas Drude, Lochham)

Wir deuten in den Testberichten bereits an, ab ein Spiel außer-gewöhnlich komplex oder besonders schnell zu lösen ist. Genauere Analysen der Spieldauer wären Nonsense; das hängt schließlich stark von Erfahrung, Geduld und anderen persönlichen Eckdaten des jeweiligen Anwenders ab. In unseren »Anspruch«-Angaben (Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis) sollten sich die angesprochenen Zielgruppen eigentlich halbwegs einordnen können.

Kompaktbrief des Monats

- 1) »PC Player unplugged« ist genial, aber warum »unplugged«?
- 2) Das neue Outfit von Starkiller ist cool.
- 3) Die Redakteurskamentare sind meiner Meinung noch zu kurz.
- 4) Allen Lesern fehlt das Sim-Programm des Monats (Buuhh!)
- 5) Worum kein Wertungskasten bei »U got 2 Rom« oder »Little Queens«?
- 6) Bringt ruhig mehr Leserbriefe!

(Andreas Sadler, Overath)

- 1) Danke. Kühne Gedankenbrücke: Der Stäpsel aus allen objektiven Wertungskriterien wird auf dieser Seite rausgezogen; jeder darf frei Schnauze werten.
- 2) Wen's interessiert: Ralf »Phatashop« Bayke ist von der

Handaalarierung auf elektronisches Einfärben umgestiegen (zu irgendwas mußte sein aller Mac ja nützlich sein).

- 3) Naja, bevor gelobt wird oder der Redakteur über sein Frühstücksei referiert... aber generell darf jeder soviel Text für den Meinungskasten schreiben, wie er will.
- 4) Besser eine Pause als schlechte Gags. Ehe wir im »Finale« eine Rubrik zu Tode nadeln, machen wir lieber was Neues.
- 5) Die Kritik ist berechtigt. Seit Ausgabe 10/94 gibt es deshalb auch für Software-Tests Wertungen.
- 6) Mit den üblichen zwei, drei Seiten löst sich das Spektrum an Zuschriften ganz gut repräsentativ abdecken. Wir wollen im hinteren Heftdrittel dem »Technik-Treff« nichts wegknipsen, sonst drahen schwere Unruhen.

Plusminus

Zunächst möchte ich Ihnen zu Ihrer wirklich hervorragenden und informativen Zeitschrift gratulieren. Besonders gut gefällt mir die kritische und objektive Auseinandersetzung mit den getesteten Programmen – fast schon einmalig angesichts der unzähligen »Hurra-Magazine« auf dem Markt. Ich kaufe Computerspiele ausschließlich erst nach Lektüre Ihrer Tests und bin damit bisher immer bestens gefloren.

Doch was mußte ich im Editorial zur PC Player 9/94 lesen? CD Player eingemottet? CD Player als »Aufsatz« zur normalen PC Player? Und das noch jeden Monat? Ich befürchte stark, daß die außerordentlich hohe Oudilität der bisherigen CD-ROMs erheblich nachlassen wird, wenn Sie alle vier Wochen eine relativ hohe Anzahl an Demos, Shoreware, Videos und Previews aufreiben müssen. Gerade in diesem Zusammenhang halte ich den weiterhin recht hohen Preis von fast 20 Mark für absolut inakzeptabel. Die zusätzliche Produktion eines zweiten Heftes (eben CD-Player) fällt komplett weg, die auf der CD-ROM enthaltenen Demos und Shareware-Programme dürften Sie wohl auch kostenlos erhalten, van den reinen Produktionskosten einer CD will ich erst gar nicht anfangen.

Verstehen Sie mich nicht folsch: Ich bin bestimmt kein Pfennigfuchser, aber Sie sollten auch einmal an Schüler oder Studenten denken, die vielleicht (so wie ich) die CD-ROMs wirklich schätzen und sogar sammeln.

(Markus Schmitz, Bad Breisig)

Danke für das Lab. Die Bedenken zu PC Player plus können wir haftenflich zerstreuen. Mit den bislang vorliegenden CD-ROMs zu den Ausgaben 10 und 11 haben wir schließlich gezeigt, daß kein Mangel an Stoff herrscht. Die Softwarefirmen bieten zu immer mehr Programmen Schnupperversionen an; die einzelnen Demos werden auch immer umfangreicher. Das liegt daher, daß verstärkt »echte« CD-ROM-Entwicklungen berücksichtigt werden, die entsprechend mehr Platz brauchen. Hätten wir den vierteljährlichen Erscheinungsrhythmus beibehalten, wären aus Platzgründen diverse Demos unter den Tisch gefallen.

Im Vergleich zu CD Player bietet die Lösung PC Player plus mehr fürs Geld, denn das mitgelieferte Heft ist um einiges



dicker. Mit den reinen CD-Produktionskosten kommen wir nicht davon; vom redaktionellen Mehraufwand über den zu bezahlenden Programmierer mit seiner hungrigen Kinderschar bis zum »Wir kleben eine CD-Versandtasche auf den Umschlag«-Aufwand haut einiges mehr rein. Wir wollen schließlich niemandem Ramsch andrehen, sondern ein professionelles Produkt – und das kostet.

Bundesliga-Skandal

Seit geraumer Zeit schon lese ich Eure Zeitschrift und bin bis heute dankbar über Eure korrekte und objektive Beurteilung hinsichtlich der Spieltests. Aus diesem Grund habe ich mir auch das Spiel »FIFA International Soccer« gekauft, welches in einer der letzten Ausgaben euphorisch gefeiert wurde. Das Spiel an sich ist gut, aber ich verstehe nicht, weshalb Ihr verschwiegen habt, daß nach jedem Torerfolg der Name Adidas oder Panasonic eingeblendet wird. Das stört zwar den Spielfluß nicht und führt sicher auch nicht zu einer Abwertung, aber es hätte erwähnt werden müssen.

Viel schlimmer finde ich aber, daß es Euch nicht notwendig erschien, zu erwähnen, daß in der Team-Aufstellung der deutschen Elf zwei so bekannte Namen auftauchen wie Heini Lenhardt und Florian Stangl. War das vielleicht ein Vorschuß von Electronic Arts für eine gute Wertung? Hier entsteht doch ein ziemlich fader Nachgeschmack. Die anfangs von mir gelabte Neutralität ist

wohl doch der Bestechlichkeit gewichen. Schade! Gerade von Eurer Zeitschrift hätte ich ein bißchen mehr Fingerspitzengefühl erwartet.

(Ralf Kaufmann, Offenburg)

Erstens danke für das Anfangslob, aber zweitens wußten wir zum Zeitpunkt des Tests nicht, daß Stangl & Lenhardt eingebaut werden – unsere Vorabversion hatte noch »normale« Namen. Drittens hat sich Electronic Arts diesen kleinen Gag nicht nur mit uns erlaubt; auch Journalisten anderer Verlage sind im deutschen Team vertreten. Viertens lassen wir uns von nichts und niemand beeinflussen, wenn es um die Spielebewertung geht – und schon gar nicht von einer solchen Lapalpalie. Da darf man unseren abgeklärten Redakteuren schon ein bißchen mehr Souveränität zutrauen. Fünftens: Wer ist eigentlich dieser »Walle Eichbarn«? Und welche weiteren düsteren Geheimnisse birgt die deutsche Mannschaftsaufstellung von FIFA Soccer?

Alles, nur nicht Windows!

Herzlichen Glückwunsch zur CD Player 3. Ich weiß, daß der Brief etwas spät kommt, aber ich mußte mir die dritte Ausgabe noch nachbestellen, weil kein einziger Zeitschriften-

oder Computerladen in meiner Nähe die CD Player führt. Die dritte Ausgabe ist Euch meiner Meinung nach sehr gelungen. Allerdings finde ich, daß nach ein paar Sachen zu verändern sind. Warum ist die PC-Player-Datenbank eigentlich für »Windows«? Unter DOS wäre das ganze doch sicherlich noch mal eine Ecke schneller, oder nicht? Die AVI-Files zu den Tests der Datenbank sind sehr gut, aber rar.

Ich habe jetzt ein Aba von der PC Player plus und von der CD Player. Wie ist denn das zukünftig? Gibt es die CD Player denn dann noch eigenständig alle 3 Monate, oder sind die beiden Zeitschriften miteinander verschmelzen und die CD Player bildet dann praktisch das »plus«?

(Tim Obmann, Rüsselsheim)

Datenbank und Video Player entstanden vor allem deshalb unter Windows, weil hier die Kompatibilität gerade beim Abspielen der Videos am sichersten ist. Die AVI-Videos fressen ziemlich viel Platz. Da Demos die höchste Priorität auf unseren CDs genießen, wollten wir nicht zu viele Clips in die Datenbank packen.

CD Player wird nicht zusätzlich alle drei Monate erscheinen; das wäre doppelt gemoppelt. Deine Verschmelzungstheorie stimmt; die monatliche »PC Player plus« mit CD-ROM beinhaltet quasi CD Player. Abonnenten von CD Player werden auf PC Player plus umgeschauelt; mittlerweile sollten alle Betroffenen ein dementsprechendes Briefchen unserer Aba-Administration erhalten haben.

Aber bitte mit Windows!

Da ich ein fanatischer Windows-Anwender bin, freue ich mich über jedes Spiel, von dem es auch eine Windows-Version gibt. Da in naher Zukunft jetzt auch endlich Windows 4.0 (»Chicago«) erscheinen wird, geht es für die DOS-Welt meiner Meinung nach so langsam bergab. Hier liegt das Problem: Welche der bisherigen DOS-Spiele laufen dann nach unter Windows? Selbstverständlich besteht nach jederzeit die Möglichkeit, mit einer Boot-Diskette die alten Lieblings zu starten, aber wer will das schon?

Daher meine Bitte: Bevor man sich teure Spiele kauft und diese dann später liegen lassen muß, sollte man sich, wie bei vielen anderen Kriterien, auf Ihre Zeitschrift verlassen können. Damit meine ich daß Sie einfach den Wertungskasten um die Merkmale »Läuft unter Windows« (Ja/Nein/mit Schwierigkeiten) und »Windows-Version« (Ja/Geplant/In Vorbereitung/Nein) erweitern sollen.

(Steve Thyssen, Lünen)

SO ERREICHEN SIE UNS

Lesebriefe an die Redaktion können Sie entweder per Post oder per E-Mail schicken. Unsere Postadresse:

Redaktion PC Player, DMV Verlag, Gruber Straße 46a, 85586 Pfaffing.

Unsere E-Mail-Adresse: computerse-benutzer@mailendirect.com oder PC_PLAYER@13333.2206 (mit Kammal). Benutzer anderer E-Mail-Systeme (Internet & Co.) erreichen uns auf 13333.2206@compuserve.com (mit Punkt!).



Tja, wenn Berti in den USA solches Spielmaterial gehabt hätte...

◆ ROLL OVER PEDESTRIAN

Als »Doom auf Rädern« preist Gametek sein 3D-Actionrennspiel **Quarantine**. Unsere Bleifuß-Rüpel aus der Redaktion warten gespannt aufs Testmuster. Weitere Neuheiten auf dem Prüfstand: Magic Carpet, Inferna und Transport Tycoon.

◆ ALS DIE SPRITES LAUFEN LERNTEN

Industrie-Veteran Winnie Farster berichtet über die Anfänge des Computerspiels. Im ersten Teil seiner **Spieler-Historie-Serie** widmet sich unser Autor der digitalen Steinzeit: Von Pang zu Pac-Man...

◆ KOMMT NACH KÖLN

...und nicht vergessen: PC Player ist auf der **Computer '94** vertreten. Sie findet vom 4. bis 6. November auf dem Kölner Messegelände statt. Lebende Redakteure und andere extravagante Attraktionen erwarten Sie an Stand Nr. E1.



PC PLAYER 12/94

► RAUF AUFS ROM

Auch nächsten Monat haben Sie wieder die Wahl zwischen PC Player »normal« und PC Player plus. Das »plus« bedeutet, daß ein **CD-ROM** auf dem Titelbild klebt. Wenn die Demos rechtzeitig eintreffen, werden Sie auf der CD zu Ausgabe 12 unter anderem folgende Leckerbissen zum Anspielen finden: »Cyclemania«, »Lode Runner«, »NHL Hackey '95« und »PGA Tour Golf 486«. Dazu kommen aktuelle Videos und ein neuer interaktiver Testbericht.

Auf dem nächsten
CD-ROM gibt's unter
anderem eine schöne
PGA-Demoversion



► MEHR MHZ!

Kinder, wie die Zeit vergeht: Als wir vor einem Jahr High-End-PCs testeten, waren für ein ardentliches 486-System rund 5000 Mark fällig. Heutzutage bekommt man für soviel Bares wesentlich modernere Hardware als einen schlappen DX2. Unser großer PC-Test zum

Weihnachtsfest 1994 schließt deshalb auch erstmals Rechner der Pentium-Klasse ein. Angesichts der nahenden 3D-Simulationen unter

Super VGA können ein paar MHz mehr sicher nicht schaden.

Wievell Prozessor-Power braucht der Spieler? In der nächsten PC Player vergleichen wie mehrere

»gehabene« Systeme und analysieren, auf welche Hardware-Features Sie beim Kauf achten sollten.



**PC PLAYER
12/94
erscheint am
9. November**

All dies und viele weitere Spieltests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

FINALE

Helden der deutschen Sprache

Nachdem wir in der Vergangenheit die Prosa-Profis von Blue Byte schon ausführlich in dieser Rubrik zitiert haben, ist eine Würdigung von Software 2000 überfällig. In der »Informations-Broschüre«, die der Demo-Version des »Bundesliga Manager Hatrick« beiliegt, entfaltet dieser Spielehersteller seine ganze sprachliche Urgewalt. Nachfolgend geben wir unseren Lieblingsabsatz wieder, der den typischen Feierabend des selbstbewußten (um nicht zu sagen »großkotzigen«) Fußball-Managers schildert.

Weiter vorn rangiert irgend so eine Schloßmütze in eine Parklücke hinein - und hält dabei den ganzen Verkehr auf. Du unterdrückst mühsam den Impuls, Deine Hupe losströten zu lassen. Eigentlich gibt es auch keinen Grund. Der Scheck in Deiner Brieflosche und der Sieg gestern Abend gegen den FC Porto sind Anlaß genug für ein Fläschchen Schampus. Und daß Dich Deine Bobsi zuhause mit einem kolossalen Abendessen erwartet - wer hat schon soviel Glück auf einmal?

»Macha-Man kommt heim«: Der aktuelle Fortsetzungsroman von Software 2000. Lesen Sie nächsten Monat Teil 2: »Zarte Schnitzel, heiße Lieber«.

WITZ DES MONATS

FRAGE: Wie hätte »Tetris« wohl ausgesehen, wenn es die Textadventure-Pioniere von Infocom erfunden hätten?

ANTWORT: You are looking at the shaft.
A large red block, four units by one unit, is above your head, dropping slowly.
It has its long edge horizontally aligned.
>turn the block
I don't know how to »turn« something.
The block descends lower.
>rotate block
The block rotates in mid air, now with the long edge vertically aligned.
The block descends lower.
>move block left
The block shifts to the left.
The block descends lower.
>move block down
The block drops into the narrow gap, filling the four columns. The columns flash twice, then vanish, dropping the blocks above them down.
[Your score increased by 20!]

tikis MS-SpieleDose



»Ach was, alle Systeme arbeiten einwandfrei. Du mußt den Bondcomputer nur in den Cheat-Modus schalten. Alter Flakertick!«

Mäuse-Dildo?

Logitech liebt das Extravagante. Auf den Händen knapp bekleideter Models präsentierte sich die aktuelle Herbstkollektion der neuen Mäuse. Doch wer's nicht weiß, könnte auch an Produkte aus dem Sortiment von Beate Uhse denken. Wir zitieren aus der Pressemappe: »Die schlank zulaufende Form und die strukturierte Oberfläche garantieren höchsten Komfort und ein wohlthuendes Gefühl beim Anfassen. Die weiche Oberfläche ist für alle, die Zartheit und Feinheit mögen. MouseMan Sensa ist (...) eine Top-Innovation, die gänzlich neue Empfindungen hervorruft: MouseMan Sensa ist gefühlsbetont...«



Logi und seine Designer-Mäuse

Es stand im »Spiegel«

Neidlos zitieren wir Deutschlands großes Nachrichtenmagazin, das unlängst einen kritischen Beitrag über Spellchecker in Textverarbeitungen veröffentlichte. Der Vergleich der gängigen Update-Politik führender Softwarefirmen mit der Automobilbranche ist so gut, daß er uns am liebsten selber eingefallen wäre.

(hl)

Erst seit kurzem können sich PC-Benutzer, etwa im kommerziellen Reparatursprogramm Comserve, ein kleines Fehler beheben soll. Seitwarte Sitten in der Software-Industrie: Manche Firmen verfahren wie ein Autohersteller, der Neufahrzeuge mit einem serienmäßigen Leck in der Rückruf verzichtet und die Kunden aufzudecken. Manchmal wird immerhin, großzügig, der Tesafilm geliefert.

DIE ENTDECKUNG

173.

Freitag, den 16. September 1994

Es hat nicht lange gedauert, bis wir den Abstieg völlig von Sand und Geröll befreit hatten. Dr. N. zitterte vor Aufregung, als plötzlich ein Beduine zu uns hinabstürzte "Effendi, sieh hier... eine SoundDrive 16 mit Spracherkennung und Sequencersoftware und sogar schon WaveBooster vorbereitet!

Sie verkaufen Sie auf dem Bazaar für nur zwei Kamele...". "Was?!?", sagte ich, "so wenig für den neuen erweiterbaren Orchid 16-Bit Sound". Der Beduine nickte verständlich und verbarg die Karte vor den neidischen Blicken seiner Kameraden...

Dienstag, den 20. September 1994

Dr. N. hat heute nacht wieder im Schlaf gesprochen. Das Serum, das wir ihm eingefößt haben, scheint zu wirken. Jetzt wissen wir endlich um sein Geheimnis über die SoundWave 32 Plus SCSI. Er murmelte etwas von unglaublicher Erweiterbarkeit, mächtigen Prozessoren und klarem Wavetablesound. Ich fühle es... wir sind etwas Großem auf der Spur...

Donnerstag, den 22. September 1994

Dr. N. kehrte im Morgengrauen zurück. Er hielt eine verwirrte Steintafel in seinen Händen und übersetzte: "Sie nennen es WaveBooster... es gibt drei starke Versionen und bringt göttliche Sounds ... man kann SoundDrive 16 und SoundWave 32 Plus SCSI damit erweitern!".

Das wird uns niemand glauben!

SOUNDDRIVE 16 EZ

NEU

- 16-Bit Stereosoundkarte
- Kompatibel - SoundBlaster/-Pro WindowsSoundSystem 2.0
- WaveBooster-Ready für Wavetable Sound
- SCSI-2 Interface optional
- QuikVoice Spracherkennung, MIDIsoft Sequenzer und mehr...

SOUNDWAVE 32 PLUS SCSI

- 16-Bit Power-DSP Soundkarte
- 2MB Wavetable Sounds von Invision
- Kompatibel - SoundBlaster, MT-32, GM, WSS 2.0 und Kombinationen
- WaveBooster-Ready
- SCSI-2 und Mitsumi CD-ROM Interface
- Spracherkennung, Digitale Effekte, Sequenzer, Kompression, 48kHz Recording, u.v.m.!



ORCHID TECHNOLOGY GmbH - Niederlörcher Str. 36, 40667 Meerbusch - Fax: (02132) 80074 - BBS (02132) 80075

Ich möchte mehr Informationen ausgraben über

Sound ☐

Gratik ☐

Video ☐

Name

Anschrift

PCP 1134











FÜR PC UND PC-CD-ROM

Mit deutscher Sprachausgabe (nur CD-ROM) und deutschem Bildschirmspiel

DAWN PATROL

Der erste Luftkrieg

Dawn Patrol ist eine reinrassige Flugsimulation, bei der großer Wert auf die Kontrolle und das Gefühl "echten Fliegens" gelegt wurde. Klettern Sie ins Cockpit und machen Sie sich bereit für die Flugerfahrung Ihres Lebens.

-  Fliegen Sie eines von fünfzehn Flugzeugen dieser Zeit, unter anderem die Sopwith Camel, die SPAD 7 und den berühmten Fokker Dreidecker des "Roten Barons".
-  Die neuesten Technologien ermöglichen feinste Bitmap-Grafiken der Flugzeuge und Landschaften.
-  Der 640x400 SVGA-Modus erzielt eine viermal höhere Auflösung als die Standard-Flugsimulatoren.
-  Aufregende Kamerafahrten, sowie unzählige Blickwinkel sorgen für Atmosphäre pur.
-  Über 150 Missionen, die von einfachen Luftkämpfen bis zu Ballongriffen reichen, werden detailliert erläutert.
-  64 Biographien der bekanntesten Fliegerasse des Ersten Weltkrieges.
-  Durchleben Sie den kompletten Verlauf des Krieges von 1914-18, wahlweise auf beiden Seite der Konfliktparteien.
-  Über 30 Anekdoten, Sprüche und Heldentaten der berühmtesten Piloten jener Tage.
-  Der 1914-18 vorherrschende Kameradschaftsgeist und die Ehrenhaftigkeit stehen im Vordergrund mehrerer spezieller Missionen.
-  Eine große Bandbreite realistisch Sounds und Fluggeräusche, begleitet von Tschaiakowskys, Capriccio Italia*.

Vergessen Sie alle Flugsimulatoren, die Sie kennen, in Dawn Patrol müssen Sie Ihre Fähigkeiten gegen die wahren Pioniere des Luftkampfes unter Beweis stellen.

empire
INTERACTIVE

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

Bomico GmbH, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach.
Telefon: 0 6107-930-100 Fax Vertrieb: 0 6107-930-150

Artwork by Frank Wootton
©1994 The Greenwisch Workshop
©1994 Rowan Software



THE GREENWISCH WORKSHOP
The Art of Illusion